

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CHART* TIGA DIMENSI
(3D) PEMBUATAN LIPIT DALAM MATA PELAJARAN DASAR
TEKNOLOGI MENJAHIT KELAS X DI SMK
MUHAMMADIYAH 1 BOROBUDUR**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Arini Safrida
NIM 10513244024

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CHART* TIGA DIMENSI
(3D) PEMBUATAN LIPIT DALAM MATA PELAJARAN DASAR
TEKNOLOGI MENJAHIT KELAS X DI SMK
MUHAMMADIYAH 1 BOROBUDUR**

Disusun oleh:

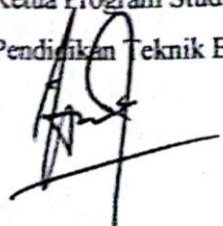
Arini Safrida
NIM 10513244024

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan Ujian

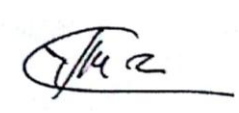
Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan

Yogyakarta, 2017

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Busana


Dr. Widiastuti, M. Pd
NIP. 19721115 200003 2 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,


Sri Emy Yuli Suprihatin
NIP. 19620503 198702 2 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arini Safrida

NIM : 10513244024

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi
(3D) Pembuatan Lipit Dalam Mata Pelajaran Dasar Teknologi
Menjahit Kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai bahan acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta,

2017



Arini Safrida

NIM. 10513244024

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CHART* TIGA DIMENSI(3D) PEMBUATAN LIPIT DALAM MATA PELAJARAN DASAR TEKNOLOGI MENJAHIT KELAS X DI SMK MUHAMMADIYAH 1 BOROBUDUR

Disusun oleh:

Arini Safrida

NIM 10513244024

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada
Juni 2017

TIM PENGUJI

Nama/ Jabatan

Tanda Tangan

Sri Emy Yuli S. M. Si

Ketua Penguji/ Pembimbing

Triyanto. M. A

Sekretaris

Enny Zuhni Khayati, M. Kes

Penguji

Yogyakarta, 2017
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Widarto, M. Pd

NIP. 19631230 198812 1 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala kasih sayang-NYA, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini dengan baik. Sebuah karya ini saya persembahkan kepada:

- ✚ Orang tuaku, mamiku tersayang Ibu Hj. Siti Aisyah yang selama ini selalu memberikan kasih sayang, bimbingan, nasihat untuk selalu sabar, nasihat untuk selalu ikhlas, serta doa yang selalu mengiringi setiap langkahku. Semoga kelak anakmu ini dapat membahagiakan dan memenuhi harapan mami.
- ✚ Abang iparku H. Firmansyah, ST dan kakak yang selalu bawel tapi paling sayang samaku Hj. Dewi Murni. Terima kasih yang sebesar-besarnya untuk kasih sayang kalian, doa, dukungan, dan semangat yang selalu diberikan
- ✚ Rudy Roberto P, suamiku terima kasih karena udah dengan sabar menunggu. Terima kasih banyak karena selalu mendukung apapun itu yang aku kerjakan.
- ✚ Teman-teman Pendidikan Teknik Busana 2010, terima kasih atas kebersamaan dan persaudaraannya, terima kasih juga atas bantuan masukkannya. Banyak pengalaman dan pelajaran yang sangat berkesan.
- ✚ Almamater kutercinta, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas dan ilmu pengetahuan selama aku belajar.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CHART* TIGA DIMENSI(3D)
PEMBUATAN LIPIT DALAM MATA PELAJARAN DASAR TEKNOLOGI
MENJAHIT KELAS X DI SMK MUHAMMADIYAH 1 BOROBUDUR**

Oleh:

Arini Safrida

10513244024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media pembelajaran *chart* tiga dimensi (3D) pembuatan lipit dan langkah-langkah pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap untuk siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur, 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran *chart* tiga dimensi pembuatan lipit dan langkah-langkah pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap untuk siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan oleh Tim Pustitjaknov menjadi lima langkah pengembangan yaitu: 1) analisis kebutuhan produk, 2) pengembangan produk awal, 4) validasi ahli dan revisi, 5) uji coba skala besar dan produk akhir. Validasi media pembelajaran *chart* tiga dimensi (3D) dilakukan oleh 2 ahli media dan 2 ahli materi. Subyek penelitian untuk uji coba skala kecil berjumlah 10 siswa dan untuk uji coba skala besar berjumlah 34 siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Borobudur. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dengan persentase.

Hasil penelitian ini adalah: 1) produk media pembelajaran berupa media *chart* tiga dimensi (3D) pembuatan lipit dimana pembuatannya melalui beberapa tahapan yaitu: melakukan analisis produk yang dikembangkan, pengembangan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba skala kecil, uji coba skala besar dan produk akhir. 2) media pembelajaran *chart* tiga dimensi (3D) pembuatan lipit dinyatakan layak untuk digunakan. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan data hasil penelitian, hasil uji kelayakan dari ahli media memperoleh skor total 14 poin dengan persentase 100% berada dalam kategori sangat layak, hasil uji kelayakan dari ahli materi memperoleh skor 9 poin dengan persentase 100% berada dalam kategori sangat layak, hasil uji coba skala kecil dengan skor total 776 dengan persentase 54% berada dalam kategori layak, dan uji coba skala besar dengan skor total 2966 dengan persentase 64% dalam kategori layak.

Kata kunci : *Pengembangan media chart tiga dimensi (3D), pembuatan lipit*

**DEVELOPING THREE-DIMENSIONAL (3D) CHART LEARNING
MEDIA FOR PLEAT MAKING IN THE SUBJECT OF SEWING
TECHNOLOGY PRINCIPLES FOR GRADE X OF
MUHAMMADIYAH 1 BOROBUDUR**

Arini Safrida
10513244024

ABSTRACT

This study aimed to: 1) develop three dimensional (3D) chart learning media for pleat making and the steps of making box and inverted pleats for Grade X of SMK Muhammadiyah 1 Borobudur, and 2) investigate the appropriateness of three dimensional (3D) chart learning media for pleat making and steps of making box and inverted pleats for Grade X of SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.

This was a research and development (R&D) study. It used Borg & Gall's development model simplified by a team at the Center for Policy and Innovation Studies into five development steps, i.e.: 1) needs analysis of the product, 2) preliminary product development, 3) expert validation and revision, 4) small-scale tryout and product revision, and 5) large-scale tryout and final product. The three-dimensional chart learning media were validated by 2 media experts and 2 materials experts. The research subjects for the small-scale tryout were 10 students and those for the large-scale tryout were 34 students of SMK Muhammadiyah 1 Borobudur. The data were collected through observations, interviews, and questionnaires. The data analysis technique was the descriptive statistical analysis technique using percentages.

The results of the study were as follows. 1) the learning media product was three dimensional (3D) chart media for making pleats of which the development was made through several stages, i.e.: analysis of the product to develop, preliminary product development, expert validation and revision, small-scale tryout, large-scale tryout, and final product. 2) the three dimensional (3D) chart learning media for pleat making were appropriate to use. This was indicated by the data of research results. The results of the appropriateness testing by the media experts showed a total score of 14 points with 100% in the very appropriated category and those of the appropriateness testing by materials experts showed a total score 9 points with 100% in the very appropriated category. The results of the small-scale tryout showed a total score of 776 with 54% in the appropriated category and those of the large-scale tryout showed a total score of 2966 with 64% in the appropriated category.

Keywords: developing three dimensional (3D) chart media, pleat making

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas segala karunia-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi ini telah banyak mendapatkan pengarahannya dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Sri Emy Yuli Suprihatin, M. Si, selaku dosen pembimbing TAS yang telah memberikan arahan, bimbingan, semangat, dan saran kepada penulis selama penyusunan TAS ini
2. Ibu Dra. Enny Zuhni Khayati, M. Kes selaku penguji dan validator materi yang telah memberikan banyak saran, koreksi, dan perbaikan terhadap TAS ini
3. Bapak Triyanto, M. A, selaku sekretaris dan validator media yang telah berkenan memberikan saran, koreksi, dan perbaikan terhadap TAS ini
4. Ibu Iin Marlina, S. Pd yang telah memberikan bimbingan saran dan masukan terhadap TAS ini
5. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni selaku Ketua Jurusan dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta
6. Ibu Dr. Widiastuti selaku ketua Program Studi Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta yang telah banyak memberikan bantuan, semangat, memotivasi selama penyusunan TAS ini
7. Bapak Dr. Widarto, M. Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan penelitian TAS
8. Teman-teman mahasiswa jurusan Pendidikan Teknik Busana atas pemberian motivasi dan kerjasamanya.

9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian TAS ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Akhir kata, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak diatas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan semoga Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 2017

Penulis

AriniSafrida

NIM. 10513244024

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	Ix
DAFTAR ISI.....	Xi
DAFTAR TABEL.....	Xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teori.....	10
1. Pembelajaran.....	10
2. Ciri-ciri Pembelajaran.....	10
3. Komponen Pembelajaran.....	11

4. Media	20
a. Macam-macam Media.....	22
5. Media Pembelajaran.....	23
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	23
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	24
c. Media-media yang Biasa digunakan dalam Proses Pembelajaran.....	26
d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	28
e. Media <i>Jobsheet</i>	29
f. Macam-macam Media <i>Chart</i>	30
g. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	32
7. Dasar Teknologi Menjahit.....	34
a. Pembelajaran Dasar Teknologi Menjahit.....	35
b. Komponen Pembuatan Lipit.....	35
1) Menguraikan dan Menjelaskan Macam-macam Lipit....	35
2) Pembuatan Lipit.....	37
B. Penelitian Yang Relevan.....	41
C. Kerangka Berfikir.....	43
D. Pertanyaan Peneliti.....	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	46
A. Model Pengembangan.....	46
B. Prosedur Pengembangan.....	47
1. Analisis Produk.....	47
2. Pengembangan Produk Awal.....	48
3. Validasi Ahli.....	48
a. Ahli Materi.....	48

b. Ahli Media.....	48
c. Revisi Produk.....	
4. Uji Coba Skala Kecil dan Revisi Produk.....	49
5. Uji Coba Skala Besar dan Revisi Produk.....	50
C. Sumber Data/ Subyek Penelitian.....	51
D. Metode dan Alat Pengumpulan Data.....	51
1. Metode Pengumpulan Data.....	51
2. Instrumen Penelitian.....	53
3. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	57
E. Teknik Analisi Data.....	59
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	64
1. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Chart</i> Tiga Dimensi Pembuatan Lipit Dalam Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit.....	66
2. Kelayakan Media <i>Chart</i> Tiga Dimensi (3D).....	69
B. Pembahasan.....	69
1. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Chart</i> Tiga Dimensi Pembuatan Lipit Dalam Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit.....	72
2. Kelayakan Media <i>Chart</i> Tiga Dimensi (3D) Pembuatan Lipit Sungkup dan Lipit Hadap.....	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	84
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Silabus Kompetensi Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknologi	
Menjahit Kelas X	38
Tabel 2. Pemetaan Posisi dan Model Penelitian.....	48
Tabel 3. Pedoman Pengumpulan Data dengan Wawancara	59
Tabel 4. Pengkategorian dan Pembobotan Skor Skala Guttman.....	61
Tabel 5. Pengkategorian dan Pembobotan Skor Skala Linkert	62
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran <i>Chart</i>	
Tiga Dimensi Pembuatan Lipit oleh Ahli Media.....	63
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran <i>Chart</i>	
Tiga Dimensi Pembuatan Lipit oleh Ahli Materi.....	63
Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran <i>Chart</i>	
Tiga Dimensi Pembuatan Lipit untuk Siswa.....	64
Tabel 9. Kriteria Kualitas Instrumen.....	65
Tabel 10. Kelayakan Media <i>Chart</i> Tiga Dimensi (3D) Pembelajaran	
Pembuatan Lipit oleh Ahli Media.....	66
Tabel 11. Kriteria Kualitas Media untuk Para Ahli.....	68
Tabel 12. Interpretasi kategori penilaian hasil validasi para ahli.....	68
Tabel 13. Kriteria kualitas media untuk peserta didik.....	69
Tabel 14. Interpretasi kategori penilaian hasil uji coba.....	70
Tabel 15. Revisi Ahli Materi.....	76
Tabel 16. Revisi Ahli Media.....	77
Tabel 17. Penilaian Media <i>Chart</i> Tiga Dimensi (3D) pada Tahap Uji	
Coba Skala Kecil.....	79

Tabel 18. Penilaian Media <i>Chart</i> Tiga Dimensi (3D) pada Tahap Uji	
Coba Skala Besar.....	81
Tabel 19. Kriteria kualitas materi pada media <i>chart</i> tiga dimensi (3D)	
berdasarkan ahli materi.....	84
Tabel 20. Kriteria kualitas materi pada media <i>chart</i> tiga dimensi (3D)	
berdasarkan ahli media.....	85
Tabel 21. Penilaian media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) pada tahap uji coba	
skala kecil.....	86
Tabel 22. Penilaian media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) pada tahap uji coba	
skala besar.....	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan penting yang sangat strategis dalam meningkatkan sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pemerintah merumuskan dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 2 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan dilakukan agar mendapatkan tujuan yang diharapkan bersama yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Pasal 3 UU RI No. 20/ 2003).

Jadi jelas bahwa pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja agar anak didik memiliki sikap dan kepribadian yang baik, sehingga penerapan pendidikan harus diselenggarakan sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional berdasarkan UU No. 20/ 2003. Menurut UU RI No. 20/ 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional jenis dari pendidikan menengah salah satunya adalah sekolah menengah kejuruan (SMK). Penjelasan pasal 15 menjelaskan bahwa “Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu”.

Kesenjangan antara hasil pendidikan kejuruan dengan tuntutan kebutuhan masyarakat terlihat dari tingkat pengetahuan dan penguasaan keterampilan lulusan SMK yang masih belum sepadan dengan tuntutan dunia kerja, serta belum sesuainya bidang keahlian mereka dengan bidang-bidang pekerjaan yang dibutuhkan dunia kerja. Masalah tersebut menjadi sebab meningkatnya jumlah lulusan SMK yang menganggur dan mengalami kesulitan mendapatkan pekerjaan sesuai dengan ijazah kejuruan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Muhammadiyah 1 Borobudur merupakan salah satu sekolah kejuruan swasta yang memiliki Jurusan Busana Butik yang membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten dan cakap dalam bidang busana. Jurusan Busana Butik di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur mempunyai beberapa mata pelajaran yang harus ditempuh dimana salah satunya adalah mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit. Pada saat Observasi yang dilakukan sebelumnya, mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa-siswi di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur. Karena dalam mata pelajaran ini siswa diajarkan dalam pembuatan macam-macam lipit sebagai bahan ajar dasar dalam pengenalan macam-macam lipit. Dimana terlebih dahulu siswa dikenalkan oleh macam-macam lipit tersebut dengan media seadanya yang membuat para siswa kurang begitu memahami dalam mata pelajaran ini.

Media pembelajaran yang digunakan di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur dalam pengenalan pembuatan macam-macam lipit adalah penjelasan dari guru dan *jobsheet* dimana *jobsheet* tidak dapat membantu siswa dengan begitu baik karena *jobsheet* memiliki keterbatasan dalam penggunaannya, sementara para siswa dituntut untuk dapat membuat macam-macam lipit dengan baik dan benar. Kondisi yang dimiliki oleh para siswa yang memiliki tingkat kemampuan berbeda-beda sangat sulit untuk mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam menempuh mata pelajaran

Dasar Teknologi Menjahit jika hanya menggunakan *jobsheet* dan penjelasan dari guru maka sebagai penunjang pembelajaran, peneliti membuat media *chart* tiga dimensi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembuatan macam-macam lipit. Ada beberapa media contoh macam-macam lipit yang tersedia, akan tetapi tidak layak untuk digunakan karena kurang menarik dan tidak memiliki penjelasan disetiap contohnya. Sehingga dampak yang terjadi ialah: (1) Siswa kurang perhatian dalam memahami pembuatan macam-macam lipit, (2) ketertarikan siswa dalam mata pelajaran ini sangat kurang, sehingga mudah bosan, (3) media yang kurang menarik sehingga siswa tidak dapat memahaminya dengan baik, (4) Siswa lebih banyak mengandalkan guru untuk mengerjakan setiap praktik pembuatan macam-macam lipit. Banyak siswa yang masih belum jelas tentang praktik pembuatan macam-macam lipit dalam mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit, maka kriteria ketuntasan minimal (KKM) belum tercapai 100%. Nilai yang digunakan di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit pembuatan macam-macam lipit yaitu 7,00. Peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 48,50%. Jadi 52,50% peserta didik belum bisa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini bisa disebabkan karena pemilihan media pembelajaran atau metode pembelajaran yang diberikan kepada siswa masih kurang menarik perhatian siswa.

Mengingat siswa belum jelas dengan informasi yang berkembang, maka dalam proses pembelajaran harus ada media yang dapat menarik perhatian siswa dan media tersebut mampu mewakili penjelasan guru. Sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri. Bahan ajar tersebut juga harus dilengkapi dengan contoh yang sebenarnya sehingga lebih menarik perhatian dan mempermudah peserta didik dalam praktiknya.

Proses pembelajaran dengan media dalam pembuatan macam-macam lipit akan berjalan lancar apabila komponen-komponen pembelajaran saling berinteraksi dan

interelasi. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan pembelajaran, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media pembelajaran, sarana, dan prasarana, serta evaluasi yang dilakukan guru. Dalam hal pembuatan macam-macam lipit pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit peneliti berfokus pada Lipit Sungkup dan Lipit Hadap, karena dalam hal ini kedua lipit memiliki kesamaan antara satu dengan yang lainnya dan kedua lipit ini juga sering digunakan pada suatu busana. Terutama untuk fashion kedua lipit ini sering digunakan dalam setiap trend fashion yang berkembang. Sehingga nantinya akan mempermudah siswa untuk lebih memahami perbedaan antara Lipit Sungkup dan Lipit Hadap.

Media *chart* adalah media visual yang berfungsi untuk menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan. Banyak materi yang menguraikan tentang konsep tertentu yang harus diuraikan dengan bantuan media *chart* sehingga lebih mudah dipahami bagi siapa yang mempelajarinya. Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk media *chart* akan memudahkan penyampaian pesan yang biasanya diubah dalam bentuk ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau berupa gambar yang dapat diperjelas suatu konsep. Penggunaan media *chart* akan menguraikan secara jelas garis besar atau tahapan-tahapan dari suatu proses dan menyajikannya sekaligus pada konsep pembelajaran.

Media yang digunakan peneliti yaitu media *chart* tiga dimensi (3D), yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/ tebal. Media ini juga tidak menggunakan media proyeksi dalam pemakaiannya. Kebanyakan media tiga dimensi ini merupakan objek sesungguhnya (*real object*) atau miniatur suatu objek, dan bukan foto, gambar atau lukisan.

Berdasarkan uraian tersebut alasan peneliti mengambil media *chart* tiga dimensi (3D) sebagai media pendukung pembelajaran Dasar Teknologi Menjahit dalam pembuatan macam-macam lipit yang merupakan salah satu mata pelajaran wajib tempuh yang diberikan kepada siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur. Karena keterbatasan media yang digunakan dalam kelas diduga merupakan sebagai salah satu penyebab lemahnya mutu hasil belajar siswa, terutama pada pelajaran pembuatan macam-macam lipit siswa masih terlihat kaku dan belum dapat memahami sepenuhnya tentang penjelasan dari media yang ada. Media juga tidak menampilkan langkah-langkah pembuatan lipit secara kongkrit yang membuat siswa kurang efektif. Pengembangan media pembelajaran *chart* tiga dimensi (3D) sangat penting dalam membantu siswa dalam pemahaman suatu materi yang sulit untuk diterangkan hanya dengan teori saja, akan tetapi akan lebih mempermudah siswa jika langsung dipraktikkan atau dengan contoh benda yang telah ada. Sehubungan dengan itu maka perlu ada media *chart* yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pembuatan lipit.

B. Identifikasi Masalah

SMK Muhammadiyah 1 Borobudur sebagai suatu lembaga penyelenggara proses belajar mengajar yang memiliki beberapa permasalahan. Dari latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan berdasarkan beberapa komponen proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Proses kegiatan belajar yang masih sederhana seperti penjelasan dari guru
2. Kemampuan siswa dalam memahami suatu materi bervariasi
3. Strategi cara mengajar guru yang digunakan belum tepat
4. Ketersediaan media pembelajaran untuk mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit masih terbatas

5. Diperlukan kegiatan pembelajaran yang dapat melibatkan keaktifan siswa secara langsung untuk menemukan sendiri konsep atau pemahaman mereka terhadap materi yang diberikan.
6. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang belum tercapai. Peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 48.50%, sedangkan 52,50% peserta didik belum bisa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).
7. Media pembelajaran pembuatan lipit di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur sudah perlu dikembangkan yang lebih dapat membantu siswa dalam proses belajar.
8. Belum ada media pembelajaran pembuatan lipit yang layak dan menarik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, agar penelitian lebih terarah dan terpusat pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit pembuatan macam-macam lipit.

Maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan penggunaan media *chart* tiga dimensi (3D)pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap dalam mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur mencakup komponen pengembangan media,dan kelayakan media *chart* tiga dimensi pembuatan lipit.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *chart* tiga dimensi (3D) pembuatan macam-macam lipit pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *chart* tiga dimensi (3D) pembuatan macam-macam lipit pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yaitu:

1. Menghasilkan media *chart* tiga dimensi (3D) dalam pembuatan macam-macam lipit sebagai media pembelajaran Dasar Teknologi Menjahit di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur dengan prosedur pengembangan Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi (Puslitjaknov).
2. Untuk mengetahui kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) dalam pembuatan macam-macam lipit sebagai media pembelajaran yang mudah dimengerti dan dipahami dalam mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini dapat membawa dampak positif:

1. Bagi Siswa

Siswa akan senang dalam mengikuti setiap mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit sehingga ketuntasan belajar tentang pemahaman materi pembuatan macam-macam lipit memuaskan.

2. Bagi Guru

Sebagai pedoman untuk guru agar dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan dan menarik siswa sehingga mampu meningkatkan kompetensi pada diri

siswa dalam memahami materi pembelajaran tentang pembuatan macam-macam lipit yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran tersebut.

3. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

Sebagai bahan acuan dan referensi bagi mahasiswa PTBB Universitas Negeri Yogyakarta.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan tentang pelaksanaan dan pengembangan pembelajaran menggunakan media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran pembuatan macam-macam lipit, sehingga apabila terjun ke profesi guru sudah memiliki gambaran pembelajaran menggunakan bahan ajar.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan hal penting dan menjadi inti dalam setiap proses pendidikan. Pembelajaran menurut Kamus Bahasa Indonesia (1999:15) adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Oemar Harmalik (2003:54) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun unsur-unsur manusia, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Sedangkan menurut Uno (2007:54) pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi antara peserta belajar dengan tenaga pengajar atau instruktur dan sumber belajar pada suatu lingkungan untuk pencapaian tujuan belajar. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara peserta didik dan pendidik dengan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Ciri-ciri Pembelajaran

Ciri-ciri yang terkandung dalam pembelajaran menurut Oemar Hamalik dapat dikemukakan sebagai berikut:

- a. Rencana ialah penataan keterangan material dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran dalam suatu rencana khusus.
- b. Saling ketergantungan (*inderpendence*) antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan tiap unsur bersifat esensial dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.

Menurut Roestiyah N.K (1994:22) ciri-ciri pokok dari proses pembelajaran adalah:

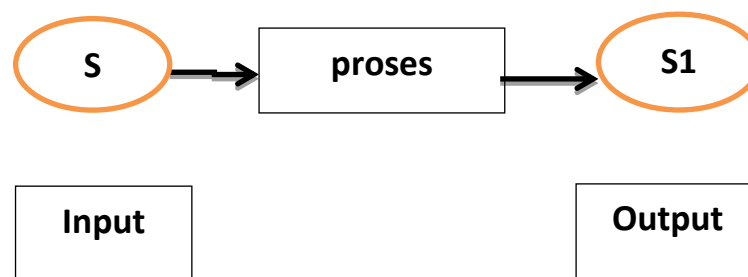
- a. Susunan personalia, materi dan prosedur adalah bagian-bagian yang saling berhubungan dari sistem pembelajaran dan disesuaikan dengan suatu perencanaan khusus
- b. Unsur-unsur dari pembelajaran saling tergantung
- c. Sistem pembelajaran memiliki tujuan

Berdasarkan pendapat diatas, ciri-ciri pembelajaran meliputi rencana atau rancangan pembelajaran yang mencakup unsur-unsur yang saling berhubungan dalam sistem pembelajaran sehingga diperoleh esensi dari tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

3. Komponen Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya (2011: 57) belajar adalah perubahan tingkah laku. Namun demikian, kita akan sulit melihat bagaimana proses terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang, oleh karena perubahan tingkah laku berhubungan dengan sistem saraf dan perubahan energi yang sulit dilihat dan diraba. Walaupun kita tidak bisa melihat perubahan tingkah laku pada diri setiap orang, akan tetapi sebenarnya kita dapat menentukan apakah seseorang telah belajar atau belum, yaitu dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Wina Sanjaya (2011: 59) proses perubahan tingkah laku pada setiap orang sebelum dan sesudah proses pembelajaran berlangsung dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1. Proses Perubahan Tingkah Laku Wina Sanjaya (2011: 59)

Berdasarkan gambar tersebut, maka dapat kita lihat, bahwa telah terjadi proses belajar pada diri seseorang (S) manakala terjadi perubahan dari S sebagai *input* menjadi S1 sebagai *output*. Efektivitas pembelajaran atau belajar dan tidaknya seseorang tidak dapat dilihat dari aktifitasnya selama terjadi proses belajar, akan tetapi hanya dapat dilihat dari adanya perubahan dari sebelum dan sesudah terjadi proses pembelajaran.

a. Tujuan Pembelajaran

Wina Sanjaya (2011: 59) tujuan merupakan komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran. Sesuai standar isi, kurikulum yang berlaku untuk setiap satuan pendidikan adalah kurikulum berbasis kompetensi. Dalam kurikulum yang demikian, tujuan yang diharapkan dapat dicapai adalah sejumlah kompetensi yang tergambar baik dalam kompetensi dasar maupun dalam standar kompetensi.

Menurut W. Gulo yang dikutip oleh Wina Sanjaya (2002: 59), istilah kompetensi dipahami sebagai kemampuan. Kemampuan itu menurutnya bisa kemampuan yang tampak dan kemampuan yang tidak tampak. Kemampuan yang tampak disebut *performance* (penampilan). *Performance* itu tampil dalam bentuk tingkah laku yang dapat didemonstrasikan, sehingga dapat diamati, dapat dilihat, dan dapat dirasakan. Kemampuan yang tidak tampak disebut juga kompetensi *rasional*, yang dikenal dengan *Taksonomi Bloom* sebagai kemampuan *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik*. Kedua komponen itu saling terkait. Kemampuan *performance* akan berkembang manakala kemampuan *rasional* meningkat. Seseorang yang memiliki ilmu pengetahuan luas akan menampilkan *performance* yang lebih baik dibandingkan dengan orang yang memiliki sedikit ilmu pengetahuan.

b. Materi Pembelajaran

Bahan pembelajaran adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri dari fakta, prinsip, generalisasi, suatu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat

menunjang tercapainya tujuan pengajaran (Nana Sudjana dan Ahmad Rifai 1990:3). Menurut Uzer Usman dan Lilis S (1993:39), analisis materi pelajaran merupakan penguraian dari pokok bahasan kedalam bagian-bagian atau mata pelajaran dengan penelaah serta menghubungkan antara bagian untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman secara keseluruhan. Bahan pelajaran pada hakekatnya adalah isi dari mata pelajaran atau bidang studi yang diberikan kepada peserta didik sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat diketahui bahwa dalam bahan pelajaran merupakan pokok bahasan dan uraian dari ilmu pengetahuan yang terdapat dalam kurikulum yang harus disampaikan guru kepada peserta didik pada waktu pembelajaran berlangsung untuk mencapai tujuan pengajaran yang ditetapkan.

Menurut R. Ibrahim (1993:17), materi pelajaran perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Menunjang tercapainya tujuan instruksional
- b) Sesuai dengan tingkat pendidikan dan pengembangan siswa pada umumnya
- c) Terorganisasi secara sistematis dan berkesinambungan
- d) Mencakup hal-hal yang bersifat faktual maupun konseptual

Kriteria pemilihan materi pelajaran menurut Oemar Harmalik (1993: 47):

1. Kriteria tujuan instruksional

Suatu materi pelajaran yang terpilih dimaksudkan untuk mencapai tujuan instruksional atau tujuan-tujuan tingkah laku (*behavioral objective*). Karena itu materi tersebut agar keheren dengan tujuan yang telah ditetapkan.

2. Materi pelajaran agar terjabar

Perincian materi pelajaran berdasarkan pada tuntutan dimana setiap TIK telah dirumuskan secara spesifik, dapat diamati dan terukur. Ini berarti terdapat keterkaitan yang erat antara spesifikasi tujuan dan spesifikasi materi pelajaran.

3. Relevan dengan kebutuhan siswa

Kebutuhan siswa yang pokok adalah bahwa mereka ingin berkembang berdasarkan potensi yang dimiliki. Karena setiap materi pelajaran yang akan disajikan hendaknya sesuai dengan usaha untuk mengembangkan pribadi siswa secara bulat dan utuh. Beberapa aspek diantaranya adalah segi pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan sebagaimana telah diuraikan sebelumnya.

4. Kesesuaian dengan kondisi masyarakat

Siswa dipersiapkan untuk menjadi warga masyarakat yang berguna dan mampu hidup mandiri. Dalam hal ini, materi pelajaran yang dipilih hendaknya turut membantu mereka memberikan pengalaman edukatif yang bermakna bagi perkembangan mereka menjadi manusia yang adaptif di masyarakat.

5. Materi pelajaran mengandung segi-segi etik

Pengetahuan dan keterampilan yang bakal mereka peroleh dari materi pelajaran yang telah mereka terima diarahkan untuk mengembangkan dirinya sebagai manusia yang etik sesuai dengan sistem nilai dan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

6. Materi pelajaran tersusun dalam ruang lingkup dan urutan yang sistematis dan logis

Setiap materi pelajaran disusun secara bulat dan menyeluruh, terbatas pada ruang lingkup dan terpusat pada topik tertentu. Materi disusun secara berurutan dengan mempertimbangkan faktor pengembangan psikologis siswa. Dengan cara ini diharapkan isi materi tersebut akan mudah diserap siswa dan dapat dilihat keberhasilannya.

Berdasarkan pendapat di atas materi pembelajaran harus disusun sedemikian rupa, sesuai dengan kurikulum yang berlaku agar dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran berdasarkan pada kriteria pemilihan materi. Kriteria pemilihan materi pelajaran menurut Oemar Hamalik tersebut akan digunakan dalam pengusunan

instrumen penelitian. Berhasil atau tidaknya materi pembelajaran diterima oleh siswa salah satunya ditentukan oleh guru. Guru sebagai pengajarnya harus memilih materi mana yang akan diajarkan dan materi yang tidak perlu diajarkan, serta guru harus menguasai materi pembelajaran tersebut.

a) Guru

Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa guru, bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi, maka strategi itu tidak mungkin dapat diaplikasikan. Keberhasilan pembelajaran akan tergantung pada kepiawaian guru dalam menggunakan metode, teknik, dan taktik pembelajaran.

Guru dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Peran guru, apalagi untuk siswa pada usia pendidikan dasar, tidak mungkin dapat digantikan oleh perangkat lain, seperti televisi, radio, komputer, dan lain sebagainya. Sebab siswa adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa.

Dalam proses pembelajaran guru bukanlah hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarkan, akan tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*). Efektivitas proses pembelajaran terletak dipundak guru. Oleh karenanya, keberhasilan suatu proses pembelajaran ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru.

b) Faktor Siswa

Siswa adalah organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi tempo dan irama perkembangan masing-masing anak pada setiap aspek tidak selalu sama. Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh

perkembangan anak yang tidak sama itu, disamping karakteristik lain yang melekat pada diri anak.

Seperti halnya guru, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran dilihat dari aspek siswa meliputi aspek latar belakang siswa yang menurut Dunkin disebut *pupil formative experience* serta faktor sifat yang dimiliki siswa (*pupil properties*).

Aspek latar belakang, meliputi gender siswa, tempat kelahiran dan tempat tinggal siswa, tingkat sosial ekonomi siswa, dari keluarga yang bagaimana siswa berasal dan lain sebagainya; sedangkan dilihat dari sifat yang dimiliki siswa meliputi kemampuan dasar, pengetahuan, dan sikap. Tidak dapat diduga bahwa setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda yang dapat dikelompokkan pada siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Siswa yang termasuk berkemampuan tinggi biasanya ditunjukkan oleh motivasi yang tinggi dalam belajar, perhatian dan keseriusan dalam mengikuti pelajaran dan sebagainya. Sebaliknya siswa yang tergolong pada kemampuan rendah ditandai kurangnya motivasi belajar, tidak adanya keseriusan dalam mengikuti pelajaran termasuk menyelesaikan tugas, dan lain sebagainya. Perbedaan-perbedaan semacam itu menuntut perlakuan yang berbeda pula baik dalam penempatan atau pengelompokkan siswa maupun dalam perlakuan guru dalam menyesuaikan gaya belajar. Demikian pula dengan tingkat pengetahuan yang memadai tentang penggunaan bahasa standar, misalnya akan mempengaruhi proses pembelajaran mereka dibandingkan dengan siswa yang tidak memiliki tentang hal itu.

Berdasarkan uraian diatas, sikap dan penampilan siswa dalam kelas, juga merupakan aspek lain yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Siswa yang sangat aktif, siswa yang pendiam, tidak sedikit juga ditemukan siswa yang motivasi rendah dalam belajar. Semua itu akan mempengaruhi proses pembelajaran dalam

kelas. Sebab, bagaimanapun faktor siswa dan guru merupakan faktor yang sangat menentukan dalam interaksi pembelajaran.

c) Strategi atau Metode

Strategi atau Metode adalah komponen yang juga mempunyai fungsi yang menentukan. Keberhasilan pencapaian tujuan sangat ditentukan oleh komponen ini. Bagaimanapun lengkap dan jelas komponen lain, tanpa dapat diimplementasikan melalui strategi yang tepat, maka komponen-komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan. Oleh karena itu, setiap guru perlu memahami secara baik peran dan fungsi metode dan strategi dalam pelaksanaan proses pembelajaran (Wina Sanjaya. 2011:60).

d) Isi atau Materi

Isi atau materi pelajaran merupakan komponen kedua dalam sistem pembelajaran. Artinya, sering terjadi proses pembelajaran diartikan sebagai proses penyampaian materi. Hal ini bisa dibenarkan manakala tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pembelajaran (*subject centered teaching*). Dalam kondisi semacam ini, maka penguasaan materi pelajaran oleh guru mutlak diperlukan. Guru perlu memahami secara detail isi materi pelajaran yang harus dikuasai siswa, sebab peran dan tugas guru adalah sebagai sumber belajar. Materi pelajaran tersebut biasanya tergambar dalam buku teks, sehingga sering terjadi proses pembelajaran adalah menyampaikan materi yang ada dalam buku (Wina Sanjaya, 2011:60).

Berdasarkan penjelasan diatas, dalam *setting* pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian tujuan atau kompetensi, tugas dan tanggung jawab guru bukanlah sebagai sumber belajar. Karena materi pelajaran sebenarnya biasa diambil dari berbagai sumber.

e) Media (Alat dan Sumber)

Alat dan sumber, walaupun fungsinya sebagai alat bantu, akan tetapi memiliki peran yang tidak kalah pentingnya. Dalam kemajuan teknologi seperti sekarang ini memungkinkan siswa dapat belajar dari mana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi (Wina Sanjaya, 2011:60).

Berarti peran dan tugas guru bergeser dari peran sebagai sumber belajar menjadi peran pengelola sumber belajar. Melalui penggunaan berbagai sumber itu diharapkan kualitas pembelajaran akan semakin meningkat.

f) Evaluasi

Evaluasi merupakan komponen terakhir dalam *system* proses pembelajaran. Evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik bagi guru atau kinerjanya dalam pengelolaan pembelajaran. Melalui evaluasi kita dapat melihat kekurangan dalam pemanfaatan berbagai komponen sistem pembelajaran (Wina Sanjaya, 2011:59).

Kesimpulan dari berbagai kajian pembelajaran yang telah dikemukakan para ahli maka dapat ditarik kesimpulannya sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran sebagai suatu proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.
- 2) Pembelajaran juga merupakan proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik antara siswa dan guru, siswa dengan siswa atau siswa dengan sumber belajar lain pada suatu lingkungan belajar tertentu, untuk mencapai tujuan tertentu.

- 3) Sebagai suatu sistem agar proses pembelajaran bisa berhasil, maka sebagai seorang guru perlu menganalisis berbagai komponen sistem pembelajaran. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, dan evaluasi.

Menentukan dan menganalisis ketujuh komponen pembelajaran dengan baik akan dapat membantu guru memprediksi keberhasilan pencapaian tujuan proses pembelajaran yang sudah ditetapkan.

4. Media

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai pesan guna mencapai tujuan pengajaran Djamarah yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2002: 137). Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (association of Education and Communication Technology/ AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/ informasi. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya. Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/ NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu

bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

a. Macam-macam Media

Secara garis besar, media terbagi menjadi dua macam, yaitu media elektronik, dan media cetak.

1) Media Elektronik

Media elektronik adalah media yang menggunakan perangkat elektronik. Macam-macam media elektronik antara lain (a) internet, (b) telepon, (c) faks, (d) pager.

Internet merupakan rangkaian komputer yang berhubungan menentukan berbagai rangkaian dapat berbentuk *software* dan *hardware*. Sedangkan telepon adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan suara terutama pesan yang berbentuk percakapan. Sama halnya dengan telepon, televisi juga alat komunikasi namun satu arah dengan teknologi yang lebih modern, bisa menampilkan suara dan gambar ada juga faks dan pager merupakan alat komunikasi yang dapat mengirim pesan, pesan yang dikirim berupa dokumen dan pesan pendek.

2) Media Cetak

Media cetak adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara untuk menginformasikan suatu hal atau masalah kepada masyarakat dalam bentuk cetak.

Macam-macam media cetak antara lain:

a. Koran

Koran dalam bahasa Belanda *Krant* atau surat kabar adalah suatu penerbitan yang ringan dan mudah dibuang, biasanya dicetak pada kertas biasa disebut dengan kertas koran, yang berisi berita-berita terkini dalam berbagai topik.

b. Majalah

Majalah adalah terbitan berkala yang isinya meliputi berbagai liputan jurnalistis, pandangan topik aktual yang patut diketahui pembaca, atau menurut waktu

penerbitannya dibedakan atas majalah bulanan, tengah bulanan, mingguan, dsb dan menurut pengkhususan isiannya dibedakan atas majalah berita, wanita, remaja, olahraga, sastra, dan ilmu pengetahuan.

c. Pamflet

Brosur atau pamflet memuat informasi atau penjelasan tentang suatu produk, layanan, fasilitas umum, profil perusahaan, sekolah atau dimaksudkan sebagai sarana beriklan. Informasi dalam brosur ditulis dalam bahasa yang ringkas, dan dimaksudkan mudah dipahami dalam waktu singkat. Brosur juga didesain agar menarik perhatian dan dicetak diatas kertas yang baik dalam usaha membangun citra yang baik terhadap layanan atau produk tertentu.

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Telah dikemukakan terdahulu, bahwa media mempunyai cakupan yang sangat luas, oleh karena itu saat ini masalah media dibatasi kearah yang relevan dengan masalah pembelajaran saja atau dikenal media pembelajaran.

Analisis terhadap fungsi media pembelajaran ini lebih difokuskan pada dua hal, yakni analisis fungsi yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaanya. *Pertama*, analisis fungsi media pembelajaran, yakni (1) media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar; (2) fungsi semantic, dan (3) fungsi manipulative. *Kedua*, analisis fungsi yang didasarkan pada penggunaanya (anak didik) terdapat dua fungsi, yakni (4) fungsi psikologis dan (5) fungsi sosio-kultural. Dengan demikian terdapat lima fungsi media pembelajaran yang akan menjadi fokus kajian pada bab ini.

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri-ciri umum yang

dimilikinya, bahasa yang dipakai menyampaikan pesan dan dampak atau efek yang ditimbulkannya.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian muncul teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronik untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah mikroprosesor yang melahirkan pemakaian computer dan kegiatan interaktif. Menurut Arief Sadiman (2005:28) menyatakan ada beberapa jenis media yang lazim digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu :

1) Media Grafis

Media grafis adalah media visual yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan (Sadiman, 2005 : 28). Beberapa jenis media grafis yaitu gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, power point, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flannel, papan bulletin.

2) Media Audio

Berbeda dengan media grafis, media audio adalah media yang berkaitan dengan pendengaran. Ada beberapa jenis media audio yaitu : radio, alat perekam pita magnetik, laboratorium Bahasa.

3) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam adalah media yang dalam penyampaian pesan atau informasinya dengan cara diproyeksikan dengan proyektor. Beberapa jenis media proyeksi diam yaitu: film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, televisi, video.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002 : 3-4) ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran antara lain:

1. Media grafis, seperti : gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun dan komik.
2. Media tiga dimensi, yaitu media dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock-up dan diorama.
3. Media proyeksi, seperti : slide, film strips, penggunaan OHP, dan lain-lain.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahawa ada berbagai macam media yang dapat digunakan. Dapat diklasifikasi sesuai sifatnya dan cara pemakaiannya. Media grafis termasuk media yang sesuai digunakan dalam penyampaian materi yang akan disampaikan kepada siswa dengan cara penyusunan macam-macam bahan dan definisinya.

b. Media-media yang Biasa digunakan dalam Proses Pembelajaran

Guru akan lebih mudah dalam menggunakan media pembelajaran apa saja yang dianggap tepat untuk membantu guru mempermudah tugas-tugasnya. Dengan ini kehadiran media dalam proses mengajar akan mempermudah guru dalam menjelaskan materi-materi yang akan disampaikan.

Menurut Nana Sujana dan Ahmad Riva'I (2002) ada beberapa faktor dan kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran antara lain : 1) Ketetapan dengan tujuan pengajaran, 2) Dukungan terhadap isi bahan pengajaran, 3)Kemudahan memperoleh media, 4) Keterangan guru dalam menggunakannya, 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya, 6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Faktor yang mempengaruhi media dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dipakai sebagai dasar dalam pemilihan. Adapun faktor-faktor tersebut adalah : 1) tujuan yang ingin dicapai, 2) karakteristik siswa atau sasaran, 3) jenis rangsangan belajar yang

diinginkan, 4) keadaan latar atau lingkungan, 5) kondisi setempat, dan 6) luasnya jangkauan yang ingin dilayani (Arief S. Sadiman, 2003 : 83).

Menurut pendapat Dick dan Carey (1978) yang dikutip oleh Arief S. Sadiman, 2003 : 83) menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu :

- 1) Ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
- 2) Ketersediaan dana, tenaga dan fasilitas untuk membeli atau memproduksi.
- 3) Keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama, artinya bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan.
- 4) Efektifitas biaya dalam jangka waktu yang panjang

Menurut pendapat Oemar Hamalik (1985 : 126), bahwa dalam memilih media pembelajaran harus mempertimbangkan sebagai berikut :

- 1) Faktor manusiawi, yang bersumber pada siswa (belajar) dan faktor guru
- 2) Faktor kurikulum efektif yang bertalian dengan faktor siswa, isi pelajaran dan tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Faktor biaya yang bertalian dengan faktor waktu dan faktor fasilitas.

Hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran menurut Wina Sanjaya (2006: 171) ialah:

- 1) Media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran
- 2) Media yang digunakan sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Media pendidikan sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi peserta didik
- 4) Media harus memperhatikan efektifitas dan efisiensi penggunaannya

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor yang dipengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran yang mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dipakai sebagai dasar dalam kegiatan pemilihan adalah : (1) tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, (2)

karakteristik siswa atau sasaran, (3) jenis rangsangan belajar yang diinginkan, (4) keadaan latar atau lingkungan, (5) kondisi setempat, dan (6) luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton yang dikutip oleh Depdiknas (2003: 40) mengidentifikasikan beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran yang diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi interaktif
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- 8) Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif

Azhar Azard (1997: 9) fungsi media pembelajaran antara lain:

- 1) Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar
- 2) Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar
- 3) Mendorong motivasi belajar
- 4) Menambah variasi dalam penyajian materi
- 5) Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan
- 6) Memungkinkan siswa memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat pembelajaran sangat banyak diantaranya media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan mempengaruhi semangat belajar mereka. Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai pembawa informasi san sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode yaitu prosedur

untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

d. Media *Jobsheet*

Jobsheet adalah lembar pekerjaan yang memiliki gambar kerja sebagai materi yang akan dipraktekkan dan dibarengi langkah-langkah kerja operasional serta dilengkapi lembar evaluasi hasil praktek siswa. *Jobsheet* yang disebut pula lembaran kerja adalah suatu media pendidikan yang dicetak membantu instruktur dalam pengajaran keterampilan terutama didalam laboratorium (workshop), yang berisi pengarahan dan gambar-gambar tentang bagaimana cara untuk membuat atau menyelesaikan sesuatu job atau pekerjaan (Team MPT TTUC Bandung, 1985). Jadi *Jobsheet* adalah pedoman tertulis yang dibuat oleh instruktur untuk dipedomani oleh siswa dalam melaksanakan praktek di workshop.

a) Kelebihan pemakaian *Jobsheet*

1. Dapat mengurangi penjelasan yang tidak perlu
2. Memungkinkan mengajar satu kelompok yang mengerjakan tugas yang berbeda.
3. Dapat membangkitkan kepercayaan diri pada peserta untuk membentuk kebiasaan bekerja.
4. Merupakan persiapan yang sangat baik bagi peserta didik untuk bekerja di industry sebab sudah terbiasa membaca persiapan
5. Dapat meningkatkan hasil belajar.
6. Dapat mendorong siswa untuk mengolah sendiri bahan pelajaran bersama teman dalam suatu kelompok
7. Dapat member kesempatan penuh kepada siswa untuk mengungkapkan kemampuan dan keterampilan
8. Siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing
9. Mampu memenuhi kebutuhan siswa baik yang cepat maupun yang lamban membaca dan memahami
10. Mendorong dan membimbing siswa berbuat sendiri untuk mengembangkan proses berfikirnya dalam pembelajaran.

e. Macam-macam Media Chart

Menurut Hujair AH. Sanaky (2009: 74) macam-macam media *chart* antara lain sebagai berikut:

- 1) *Chart* yang penyampaiannya bertahap:
 - a) *Flip chart*: *flip chart* atau bagan balikan yang menyajikan setiap informasi, apabila urutan informasi yang akan disajikan sulit ditunjukkan dalam selembar *chart*, maka bagan balikan dapat dipakai.
 - b) *Hidden chart*/ *bagan tertutup*/ *strip chart*: yaitu pesan yang akan dikomunikasikan mula-mula dituangkan kedalam satu *chart*. Misalnya pesan tersebut berupa jenis *chart*, setiap jenis kemudian ditutup dengan potongan kertas yang mudah untuk dilepas. Potongan kertas ini akan menari saat penyajian satu persatu.
- 2) *Chart* yang penyampaiannya sekaligus:
 - a) Bagan organisasi: bagan organisasi adalah bagan yang menjelaskan hubungan fungsional antara bagian-bagian dalam suatu organisasi.
 - b) Bagan bergambar (bagan lukisan): bagan yang disampaikan berupa lukisan.
 - c) Bagan pandangan tembus: bagan yang menerangkan keadaan didalam suatu benda, tanpa menghilangkan bentuk utuh benda.
 - d) Bagan terurai: bagan yang memberikan gambaran seandainya sesuatu diurai, tetapi tetap dalam posisi dan urutan semula.
 - e) Bagan petunjuk: bagan yang memberikan petunjuk pembuatan sesuatu.
 - f) Bagan garis waktu (*time line chart*): bagan yang melukiskan keadaan waktu tertentu dan menggambarkan hubungan antara peristiwa yang terjadi pada waktu tertentu.
 - g) Bagan pohon(*tree chart*): ibarat sebuah pohon yang terdiri dari batang, cabang, dan ranting. Biasanya posisi atau hubungan antara kelas/ keturunan.

- h) Bagan arus (*flow chart*): menggambarkan arus suatu produksi atau dapat pula menelusuri tanggung jawab atau hubungan kerja antar berbagai bagian atau saksi suatu organisasi.
- i) *Stream Chart*: merupakan kebalikan dari *tree chart*. Jika diagram pohon dimulai dari suatu hal kemudian memecah menjadi bagian, maka *stream chart* berbagai hal tersebut akhirnya menyimpul/ menuju kesuatu hal yang sama.
- j) *Wall Chart*: media ini berupa denah, bagan, skema, atau gambar-gambar pada kertas lembar yang biasanya digantungkan pada dinding.
- k) *Ritatoon*: media ini berupa gambar lepas yang cukup menarik dan mengandung suatu pesan/ informasi dimana dibelakang gambar diberikan tambahan keterangan tentang gambar tersebut, sehingga ketika guru menjelaskan isi gambar guru tidak perlu membalik/ melihat gambar akan tetap cukup membaca keterangan yang ada di sebalik gambar.
- l) *Media Chart Tiga Dimensi*: Media pembelajaran *chart* tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli, baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.

Media pembelajaran *chart* tiga dimensi yang dapat diproduksi dengan mudah, tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya. Hal tersebut karena tanpa harus memerlukan keahlian khusus, dapat dibuat sendiri oleh guru, bahannya mudah diperoleh di lingkungan sekitar. Moedjiono (1992) mengatakan bahwa media sederhana *chart* tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan, diantaranya memberikan pengalaman secara langsung, menyajikan secara kongkrit, dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan objek secara utuh, baik konstruksi maupun cara kerjanya, dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, dapat menunjukkan alur suatu proses

secara jelas. Namun demikian, kelemahan-kelemahannya adalah tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar, penyimpanannya memerlukan ruang yang besar, dan perawatannya rumit.

Karakteristik Media Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi (3D)

- a) Pesan yang sama dapat disebarkan keseluruh siswa secara serentak,
- b) Penyajiannya berada dalam kontrol guru,
- c) Cara penyimpanannya mudah (praktis),
- d) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera,
- e) Menyajikan objek-objek secara diam,
- f) Terkadang dalam penyajiannya memerlukan ruangan gelap,
- g) Lebih mahal dari kelompok media grafis,
- h) Sesuai untuk mengajarkan keterampilan tertentu,
- i) Sesuai untuk belajar secara berkelompok atau individual,
- j) Praktis digunakan untuk semua ukuran ruangan kelas,
- k) Mampu menyajikan teori dan praktik secara terpadu.

Berdasarkan karakteristik media, maka media *chart* tiga dimensi yang dikembangkan dalam pembelajaran pembuatan macam-macam lipit dapat diproduksi dengan mudah, adalah tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya, karena tanpa harus memerlukan keahlian khusus, dapat dibuat oleh para siswa.

a. Fungsi Media Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi (3D)

Sebagai media pembelajaran yang dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya di mana benda asli itu berada. Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke tempat di mana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.

b. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi (3D):

Moedjiono (1992) mengatakan bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan sebagai berikut:

- (a) Memberikan pengalaman secara langsung
- (b) Penyajian secara kongkrit dan menghindari verbalisme
- (c) Dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya
- (d) Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas
- (e) Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas

Sedangkan kelemahan-kelemahannya sebagai berikut:

- (a) Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar
- (b) Penyimpanan memerlukan ruangan yang besar
- (c) Perawatan yang rumit

Berdasarkan pengertian macam-macam media *chart*. Penulis menggunakan bagan petunjuk, yaitu bagan yang mempermudah dalam memahami langkah-langkah pembuatan lipit. Bagan petunjuk merupakan salah satu alternatif media untuk menarik minat siswa agar dapat belajar mandiri, dan dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran Dasar Teknologi Menjahit.

f. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011: 22) pengetahuan dan pemahaman yang perlu dikuasai oleh guru tentang media pembelajaran meliputi:

- 1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar
- 2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- 3) Seluk beluk proses belajar
- 4) Hubungan antara mode mengajar dan media pendidikan
- 5) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran
- 6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- 7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan
- 8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran
- 9) Usaha inovasi dalam media pendidikan

Menurut Arif S. Sadiman, dkk (2011: 85), kriteria pemilihan media pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik media tersebut. Profesor Ely dalam Arif S. Sadiman, dkk (2011: 85), pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, kondisi siswa, karakteristik media, strategi pembelajaran, ketersediaan waktu dan biaya, serta fungsi media tersebut dalam pembelajaran dan hal yang diungkapkan diatas media *chart* sendiri dan memanfaatkan bahan yang ada dapat diperoleh dari buku, majalah, jurnal dan bahan cetak lainnya. Maka beberapa pendapat diatas ditarik kesimpulan bahwa dari beberapa pendapat dari Azhar Arsyad, Arif S. Sadiman dan Jorel Kemp sebagai acuan kisi-kisi instrument pembuatan lipit.

6. Dasar Teknologi Menjahit

a. Pembelajaran Dasar Teknologi Menjahit

Teknologi berasal dari kata Teknos dan Logos. Teknos berarti teknik, carametode, sedangkan pengertian teknologi adalah metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis ilmu pengetahuan terapan. Sedangkan logos berarti ilmu pengetahuan. Jadi yang dimaksud dengan Teknologi Menjahit adalah suatu ilmu keterampilan yang mempelajari cara atau teknik, metode pembuatan atau penyelesaian menjahit. Teknologi juga bisa berarti keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia.

Tujuan dari Teknologi Menjahit antara lain untuk memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kepada individu maupun kelompok dalam menjahit dan agar individu atau kelompok dapat mengetahui, memahami, dan mengoperasikan alat jahit besar dan kecil yang nantinya akan digunakan dalam praktik menjahit.

Menurut Mimin Haryati (2007: 22) pada umumnya tujuan pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga aspek yaitu ranah *kognitif*, *psikomotorik*, dan *afektif*. Secara *eksplisist* ketiga aspek tersebut tidak dipisahkan satu sama lain.

1)Aspek *kognitif*

Tujuan aspek *kognitif* berorientasi pada kemampuan berfikir yang menyangkup kemampuan *intelektual* yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode, atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut.

2) Aspek *psikomotorik*

Menurut Singer (1972) mata ajar yang termasuk kelompok mata ajar psikomotor adalah mata ajar yang lebih berorientasi pada gerakan dan menekankan pada reaksi-reaksi fisik.

3) Aspek *afektif*

Pophan (1995), mengatakan bahwa ranah afektif menentukan keberhasilan belajar seseorang. Artinya ranah afektif sangat menentukan keberhasilan peserta didik untuk mencapai ketuntasan dalam proses pembelajaran.

b. Komponen Pembuatan Lipit

Setelah mempelajari tentang Dasar Teknologi Menjahit, maka selanjutnya adalah memahami dan menerapkan lipit apa saja yang pantas dipakai pada suatu busana yang akan dibuat. Agar dapat menentukan keserasian lipit yang akan digunakan, maka harus didesain terlebih dahulu untuk menentukan lipit seperti apa yang pantas digunakan pada busana tersebut. Lipit memiliki jenisnya sendiri-sendiri yang biasa digunakan pada busana wanita. Dapat digunakan pada blus, busana pesta, busana kerja, dan lain-lain.

1) Menguraikan dan Menjelaskan Macam-macam lipit

a. Pengertian Lipit

Lipit adalah salah satu bentuk yang dapat dipakai untuk hiasan pada pakaian maupun untuk memberi/ membuat bentuk pakaian menjadi lain. lipatan pada pakaian yang berfungsi sebagai hiasan, menambah kelonggaran dan untuk menyesuaikan bentuk tubuh.

1) Lipit Jarum

Lipit jarum adalah lipitan-lipitan kecil dibuat menurut arah benang tenunan dan disetik pada bagian luar bahan. Jarak lipit disesuaikan modelnya atau sesuai selera, dalamnya lipit 2-3mm.

2) Lipit Mati

Lipit mati adalah lipit yang menyerupai lipit jarum rata tetapi lebarnya 1-3cm. lipit ini umumnya dibuat kelompok, dalam lipitnya lebih lebar 0,5cm/ sesuai dengan model, jarak lipitan beraturan.

3) Lipit Pipih

Yaitu lipit yang dilipat sebagai hiasan atau untuk menambah kelonggaran pada bagian bawah rok. Satu lipit terdiri dari 3 bagian: dalam lipit, yaitu bahan yang tersimpan

didalam. Lebar lipit yang menentukan dalamnya lipit yang satu dengan garis lipit yang lain.

4) Lipit Plisse

Lipit ini hampir sama dengan lipit pipih searah dengan jarak lipit sama dengan lebar lipit. Lipit ini umumnya kecil-kecil.

5) Lipit Sungkup

Lipit sungkup adalah lipit yang terdiri dari dua lipit pipih/ floi yang berhadapan tetapi saling bertolak belakang. Biasanya digunakan pada rok/ pada bagian punggung saku. Berfungsi sebagai kelonggaran.

6) Lipit Hadap

Lipit hadap adalah lipit yang terdiri dari dua lipit/ floi yang letaknya berhadapan. Biasanya digunakan pada rok dan kemeja bagian punggung. Lipit ini berfungsi sebagai hiasan dan kelonggaran.

7) Lipit Kipas

Lipit kipas adalah satu tumpukan lipit-lipit searah yang bagian atasnya merupakan satu lipit dan bagian bawah terbagi dalam beberapa lipit pipih.

(sumber: Buku Membuat Pola, Dra. Suryawati, M.Si)

b. Menghitung Lebar Lipit

Jatuhnya lipit berdasarkan pada kedalaman lipatannya dan kaitannya dengan lebar kain yang digunakan. Menghitung kedalaman lipit, apabila kelebihan bahan sama dengan ukuran yang diperlukan maka lebar lipit setengah dari lebar lipit. Apabila kelebihan bahan dua kali dengan ukuran yang diperlukan maka lebar lipit sama dengan dalam lipit. Contoh bila lebar lipit 4cm, kelebihan bahan 4cm maka dalamnya lipit 2cm.

Lipit dapat dibuat dengan menggunakan attachmen, kekurangannya lebar dan jarak lipit sudah tertentu tidak bisa terlalu lebar.

2) Pembuatan Lipit

A. Lipit Sungkup

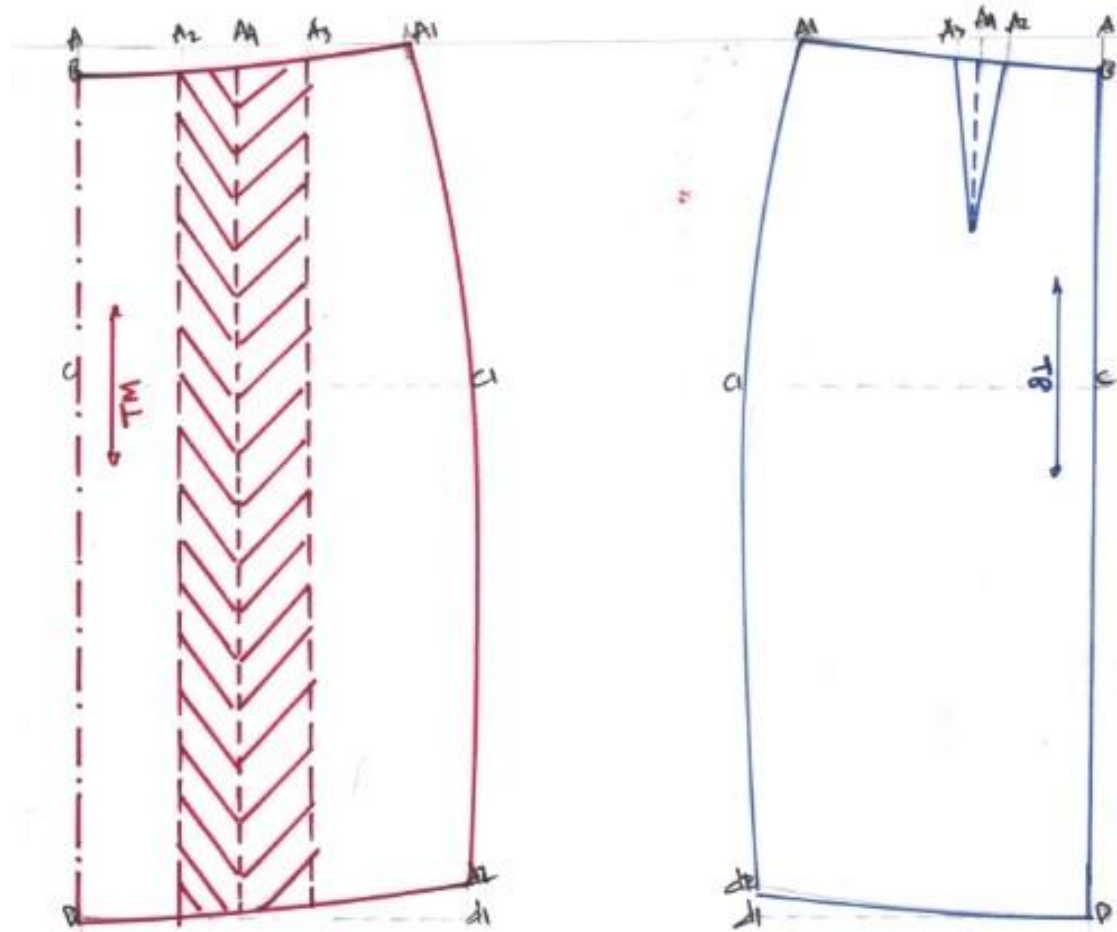
1. Membuat pola dasar rok dengan ukuran
 - a. Lingkar pinggang = 60 cm
 - b. Lingkar panggul = 90 cm
 - c. Tinggi panggul = 20 cm
 - d. Panjang rok = 50 cm
2. Membuat pola lipit dengan ukurang 8 cm dari tengah muka kanan dan kiri
3. Menyiapkan kain yang akan digunakan untuk membuat rok
4. Meletakkan pola diatas bahan
5. Memberi tanda tambahan jahitan
6. Memotong bahan sesuai pola
7. Memindahkan tanda-tanda pola pada bagian buruk kain
8. Menyatukan tanda lipit 1 dan tanda lipit 2 sampai batas 5 cm, kemudian semat lipit menggunakan jarum pentul sesuai tanda pola
9. Menjelujur kain sesuai tanda jelujur
10. Menjahit kain sesuai tanda jelujur
11. Membuka sisa kain yang telah dijahit kemudian disetrika agar rapi
12. Menjahit batas jahitan lipit sungkup dengan menggunakan teknik tren
13. Menyelesaikan bagian bawah rok dengan teknik sum, kemudian setrika agar rapi

B. Lipit Hadap

1. Membuat pola dasar rok dengan ukuran
 - a. Lingkar pinggang = 60 cm
 - b. Lingkar panggul = 90 cm
 - c. Tinggi panggul = 20 cm
 - d. Panjang rok = 50 cm
2. Membuat pola lipit dengan ukurang 8 cm dari tengah muka kanan dan kiri
3. Menyiapkan kain yang akan digunakan untuk membuat rok
4. Meletakkan pola diatas bahan
5. Memberi tanda tambahan jahitan
6. Memotong bahan sesuai pola
7. Memindahkan tanda-tanda pola pada bagian buruk kain

8. Menyatukan tanda lipit 1 dan tanda lipit 2 sampai batas 5 cm, kemudian semat lipit menggunakan jarum pentul sesuai tanda pola
9. Menjelujur kain sesuai tanda jelujur
10. Menjahit kain sesuai tanda jelujur
11. Membuka sisa kain yang telah dijahit kemudian disetrika agar rapi
12. Menjahit batas jahitan lipit hadap dengan menggunakan teknik tren
13. Menyelesaikan bagian bawah rok dengan teknik sum, kemudian setrika agar Rapi

Pola Rok Lipit Sungkup



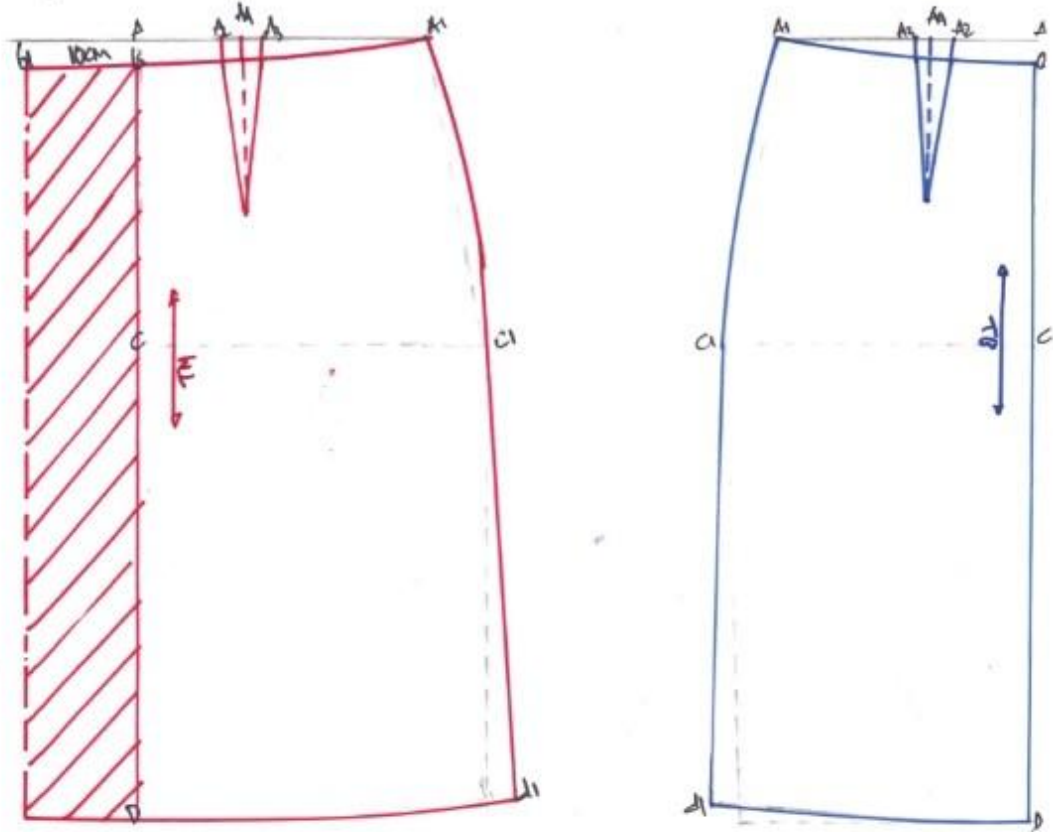
Keterangan Pola Depan

A-B = 2 cm
 A-C = 20 cm
 A-D = Panjang Rok
 A-a1 = $\frac{1}{4}$ Lingk. pinggang
 A-a2 = 6 cm
 A-a3 = 8 cm dibagi 2 menjadi a4
 C-c1 = $\frac{1}{4}$ lingk. panggul + 1
 D-d1 = C-c1

Keterangan Pola Belakang

A-B = 1 $\frac{1}{2}$
 A-C = 20 cm
 A-D = Panjang Rok
 A-a1 = $\frac{1}{4}$ lingk. pinggang
 A-a2 = 6 cm
 A-a3 = 8 cm dibagi 2 menjadi a4
 C-c1 = $\frac{1}{4}$ lingk. panggul + 1
 D-d1 = C-c1

Pola Rok Lipit Hadap



Keterangan Pola Depan

- A-B = 2 cm
- A-C = 20 cm
- A-D = Panjang Rok
- A-a1 = $\frac{1}{4}$ Lingkar pinggang
- A-a2 = 6 cm
- B-b1 = 10 cm
- C-c1 = $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul + 1
- D-d1 = C-c1

Keterangan Pola Belakang

- A-B = 1 $\frac{1}{2}$
- A-C = 20 cm
- A-D = Panjang Rok
- A-a1 = $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang
- A-a2 = 6 cm
- B-b1 = 10 cm
- C-c1 = $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul + 1
- D-d1 = C-c1

B. Penelitian yang Relevan

1. Judul Penelitian: Septiati Norita Sari (2008) yang meneliti tentang “Pengembangan Chart Tiga Dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK siswa kelas VIII di SMP N 16 Yogyakarta”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: pengembangan media chart menghasilkan produk media chart tiga dimensi (3D) layak digunakan dalam proses pembelajaran keterampilan PKK.
2. Vina Giri Liani (2009) yang meneliti tentang “Pengembangan media pembelajaran *chart* mata diklat menggambar busana di SMK Piri 2 Yogyakarta”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (a) produk media pembelajaran *chart* yang telah dikembangkan berdasarkan criteria media *chart*, (b) kelayakan pengembangan media *chart* diperoleh dari hasil validasi oleh beberapa ahli dengan kualifikasi kategori “baik”, (c) efektifitas penggunaan media pembelajaran *chart* pada kompetensi menggambar busana pesta dengan teknik 3D dapat ditunjukkan hasil yang berarti ada peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar = 0,6.
3. Herwi Susilowati (2011) yang meneliti tentang “Pengembangan media pembelajaran *chart* dan job sheet proporsi tubuh wanita pada mata diklat menggambar busana di SMK Marsudirini Marganingsih Surakarta”. Hasil penelitian berupa: (a) pengembangan media *chart* melalui tahapan, hingga menghasilkan produk Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) yang layak digunakan pada proses pembelajaran menggambar busana khususnya pada materi pembuatan proporsi tubuh wanita, (b) pengembangan media job sheet menggunakan kertas kwarto, media job sheet ini terdiri dua bagian yaitu pembuatan proporsi tubuh dengan lapangan sejumlah 20 siswa menunjukkan bahwa 70% dalam kategori sangat layak, 30% dalam kategori layak, (d) tingkat kelayakan job sheet menurut uji lapangan sejumlah 20 siswa menunjukkan bahwa 60% dalam kategori sangat layak, 40% dalam kategori layak.

Tabel 2. Pemetaan Posisi dan Model Penelitian

Elemen Model		Septiati Norita S (2008)	Vina Giri Liani (2009)	Herwi Susilowati (2011)	Arini Safrida (2016)
1		2	3	4	5
Tujuan pelitian	Pembuatan Media	√	√	√	√
	Tingkat Kelayakan Media	√		√	√
	Efektifitas Media	√	√	√	
Tempat	SMK		√	√	√
Sampel	Dengan Sampel	√	√	√	√
Metode Penelitian	Deskriptif				
	Quasi Eksperimen				
	R&D	√	√	√	√
Metode Pengumpulan Data	Angket	√	√	√	√
	Observasi	√	√	√	√
	Tes	√	√	√	√
	Wawancara	√	√	√	√
Teknik Analisis Data		√	√	√	√

Posisi penelitian dapat dilihat pada tabel 2. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui posisi hasil penelitian peneliti terhadap hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Hasil-hasil penelitian yang relevan ini digunakan untuk menguatkan posisi penelitian yang sekarang dilakukan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, bahwa dengan pengembangan media *chart* tiga dimensi (3D) terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar dan kompetensi belajar siswa.

C. Kerangka Berfikir

Siswa kelas X pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur belum memahami tentang macam-macam lipit dengan baik yang berkaitan dengan Dasar Teknologi Menjahit. Permasalahan tersebut terjadi karena kurangnya ketersediaan media yang digunakan guru. Media yang ada terlalu teoritis, kurang jelas sehingga siswa kurang termotivasi dalam sistem belajar mengajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru harus menggunakan media yang mampu menyajikan isi materi yang lebih lengkap dan mudah untuk dimengerti, salah satunya adalah dengan menggunakan media yang menarik perhatian siswa yaitu media pembelajaran *chart* Tiga Dimensi (3D).

Dasar Teknologi Menjahit merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib di tempuh oleh siswa-siswi kelas X SMK Muhammadiyah 1 Borobudur sebagai dasar pengenalan diri terhadap macam-macam lipit. Mata pelajaran ini merupakan pembelajaran praktik yang juga membutuhkan kreatifitas dalam pengembangan modelnya serta pembelajaran yang memiliki praktik paling banyak pada jurusan Busana Butik sebagai dasar pengenalan diri terhadap jurusan Busana Butik. Hal ini dimaksudkan guna membantu siswa agar setelah lulus dari SMK dapat bekerja atau membuka usaha sendiri dengan memakai atau mengandalkan kreatifitas serta kemampuan mereka pada bidang busana. Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal diperlukan berbagai faktor yang mendukung diantaranya kurikulum, metode belajar, media belajar yang digunakan, serta sarana dan prasarana yang mendukung proses belajar mengajar di sekolah.

Dalam proses belajar mengajar siswa masih cenderung pasif, kurang inisiatif untuk bertanya dengan guru dalam hal materi pembelajaran yang belum dimengerti dan dipahami. Dalam hal ini guru masih harus membimbing satu persatu tentang materi yang disampaikan, karena disamping siswa yang kurang kreatif untuk bertanya, media yang

digunakan juga masih kurang menarik siswa untuk memahami materi tersebut. Guru juga masih terikat pada pola mengajar yang klasikal dan belum menggunakan variasi baru dalam metode belajar sehingga nilai kreatifitas siswa masih rendah.

Melihat situasi dan kondisi yang demikian, perlu dilakukan pemecahan masalah melalui penerapan sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu mengembangkan kreatifitas siswa dalam pembuatan lipit dengan menyediakan media pembelajaran *Chart Tiga Dimensi (3D)* yang menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)*. Menurut Borg and Gall dalam (Puslitjaknov ada beberapa langkah dalam pengembangan yaitu: 1) melakukan analisis produk, 2) mengembangkan produk awal, 3) validasi ahli dan revisi, 4) ujicoba lapangan skala kecil dan revisi, 5) ujicoba lapangan skala besar dan produk akhir.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *chart* tiga dimensi (3D) yang mampu merangsang siswa agar memahami macam-macam lipit melalui prosedur pengembangan Puslitjaknov yang meliputi:
 - a. Bagaimana melakukan analisis produk
 - b. Bagaimana mengembangkan produk awal
 - c. Validasi dan revisi
 - d. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk
 - e. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir
2. Bagaimana kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) dalam pembuatan lipit pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur ditinjau dari:
 - a. Relevansi materi
 - b. Format penyajian media
 - c. Kemanfaatan media oleh peserta didik

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji kelayakan produk tersebut agar dapat berfungsi. Menurut Borg and Gall (1983) model pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran adalah suatu proses yang digunakan dalam pendidikan. Sedangkan menurut Tim Puslitjaknov (2008) metode Penelitian Pengembangan memuat 3 komponen utama yaitu : (1) Model pengembangan, (2) Prosedur pengembangan, dan (3) Uji coba produk.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan dan mengembangkan produk yang digunakan dalam pendidikan serta memvalidasi produk pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan (R&D) adalah media pembelajaran *chart* tiga dimensi pembuatan lipit yang digunakan dalam pembelajaran Dasar Teknologi Menjahit.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan menurut Borg and Gall dalam tim Puslitjaknov (2008:10), dapat dilakukan dengan lebih sederhana dimana hanya melibatkan 5 langkah utama yaitu:

1. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan
2. Mengembangkan produk awal

3. Validasi ahli dan revisi
4. Ujicoba lapangan skala kecil dan revisi produk
5. Ujicoba lapangan skala besar dan produk akhir

Tahapan pengembangan media *chart* tiga dimensi (3D) pembuatan lipit adalah sebagai berikut:

1. Analisis produk

Analisis kebutuhan produk dilakukan untuk mengetahui keadaan pembelajaran di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur sehingga dapat diketahui produk yang dikembangkan layak atau tidak. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran. Analisis kebutuhan yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Wawancara, langkah ini dilakukan untuk mengetahui materi yang membutuhkan media yang dapat dipahami siswa kelas X. Wawancara dilakukan kepada guru kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.
- b. Mengidentifikasi kebutuhan dilakukan untuk mengetahui media yang cocok untuk siswa yang dapat memotivasi dan mempermudah siswa memahami materi yang diajarkan
- c. Menyusun media *chart* tiga dimensi (3D) pembuatan lipit, yang disusun berdasarkan identifikasi kebutuhan materi SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.

2. Pengembangan Produk Awal

Proses mengembangkan produk awal, merupakan bagian membuat produk media pembelajaran *chart* tiga dimensi (3D) yang sesuai dengan prosedur pengembangan Puslitjaknov (2008:10) yaitu pada pelaksanaan langkah kedua. Mengembangkan produk awal kriteria media *chart* tiga dimensi (3D) berdasarkan pada pembelajaran

pembuatan lipit, dimana hasil berupa langkah-langkah pembuatan lipit yang berfokus pada Lipit Sungkup dan Lipit Hadap.

Produk media *chart* tiga dimensi (3D) dikaji berdasarkan kompetensi pembuatan lipit. Pada tahap ini menghasilkan produk media *chart* tiga dimensi (3D) yang disesuaikan pada langkah-langkah pembuat lipit.

Pembuatan media *chart* tiga dimensi (3D) menggunakan kertas kartun yang dilapisi kertas linen dengan ukuran 80cm x 50cm. pemilihan jenis huruf pada judul media *chart* tiga dimensi (3D) menggunakan huruf *Broadway* dengan ukuran (size) 75. Untuk jenis huruf keterangan yang lainnya juga menggunakan huruf *Broadway* dengan ukuran (size) 60. Media *chart* tiga dimensi (3D) ini terdiri dari 12 lembar kertas kartun. Pada bagian atas kertas di spiral warna hitam dan akan diberi kayu penyangga untuk meletakkan medianya.

3. Validasi Ahli

a. Ahli Materi

Ahli materi mengevaluasi media pembelajaran apakah sudah sesuai dengan media *chart* tiga dimensi (3D) sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.

b. Ahli Media

Setelah melakukan validasi kepada ahli materi, selanjutnya adalah melakukan validasi kepada ahli media. Ahli media memberikan saran dari media *chart* tiga dimensi (3D) yang dihasilkan. Setelah ahli media melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi.

c. Revisi Produk

Berdasarkan validasi dari beberapa ahli diketahui hal-hal yang harus direvisi. Setelah produk media *chart* tiga dimensi (3D) diperbaiki sesuai saran ahli materi dan ahli

media kemudian diuji cobakan pada 10 siswa agar hasil dari produk media *chart* tiga dimensi (3D) dapat optimal.

4. Uji Coba Skala Kecil dan Revisi Produk

a. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba adalah tahap untuk mengetahui kelayakan produk agar sesuai dengan kualitasnya dan mendapatkan masukan yang lebih baik. Uji coba media merupakan uji penggunaan media yang dikembangkan. Media yang sudah direvisi diuji cobakan pada siswa dimaksudkan mengidentifikasi kesalahan produk sehingga dapat disempurnakan lagi menjadi produk akhir yaitu media pembelajaran *chart* tiga dimensi yang layak digunakan pada pembelajaran Dasar Teknologi Menjahit. Ujicoba lapangan skala kecil dilakukan pada 10 siswa SMK Muhammadiyah 1 Borobudur yang bertujuan untuk mengetahui keterbacaan media. Pemilihan 10 siswa tersebut diambil berdasarkan pertimbangan kemampuannya yaitu siswa yang memiliki tingkat prestasi tinggi, sedang, rendah. Hasil uji coba produk dijadikan salah satu dasar untuk merevisi media yang akan diuji cobakan ke tahap berikutnya.

b. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji lapangan diperoleh penilaian terhadap media *chart* tiga dimensi (3D) yang dikembangkan oleh peneliti yang responden mengatakan bahwa media *chart* tiga dimensi (3D) layak digunakan dalam proses pembelajaran *chart* tiga dimensi (3D) tidak direvisi atau tidak mengalami perbaikan.

5. Uji Coba Lapangan Skala Besar dan Produk Akhir

a. Uji Coba Lapangan Skala Besar

Uji coba lapangan skala besar dilaksanakan setelah media *chart* tiga dimensi (3D) dilakukan perbaikan berdasarkan analisis data dari hasil validasi ahli dan ujicoba kelompok kecil. Uji coba lapangan ini melibatkan 36 siswa kelas X SMK

Muhammadiyah 1 Borobudur. Pada uji coba lapangan ini siswa diminta penilaian terhadap media *chart* tiga dimensi (3D) yang dikembangkan oleh peneliti dengan mengisi angket non test.

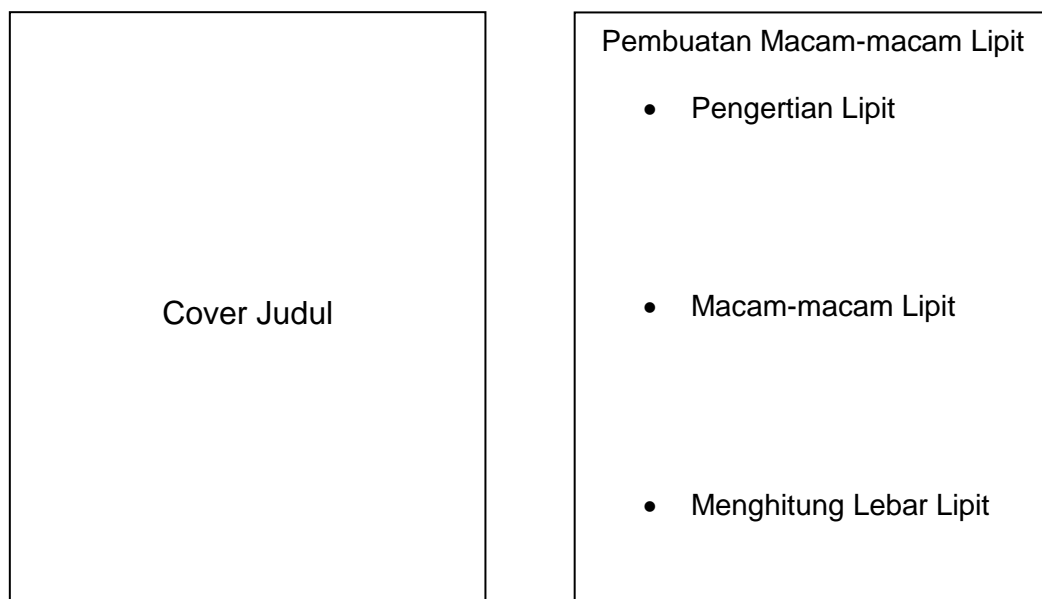
b. Hasil Akhir Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Langkah-langkah Pembuatan Lipit Sungkup dan Lipit Hadap

Setelah melalui beberapa tahapan mulai dari pengembangan, validasi, sampai uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, maka diperoleh hasil akhir media *chart* tiga dimensi (3D) dengan materi langkah-langkah pembuatan lipit dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

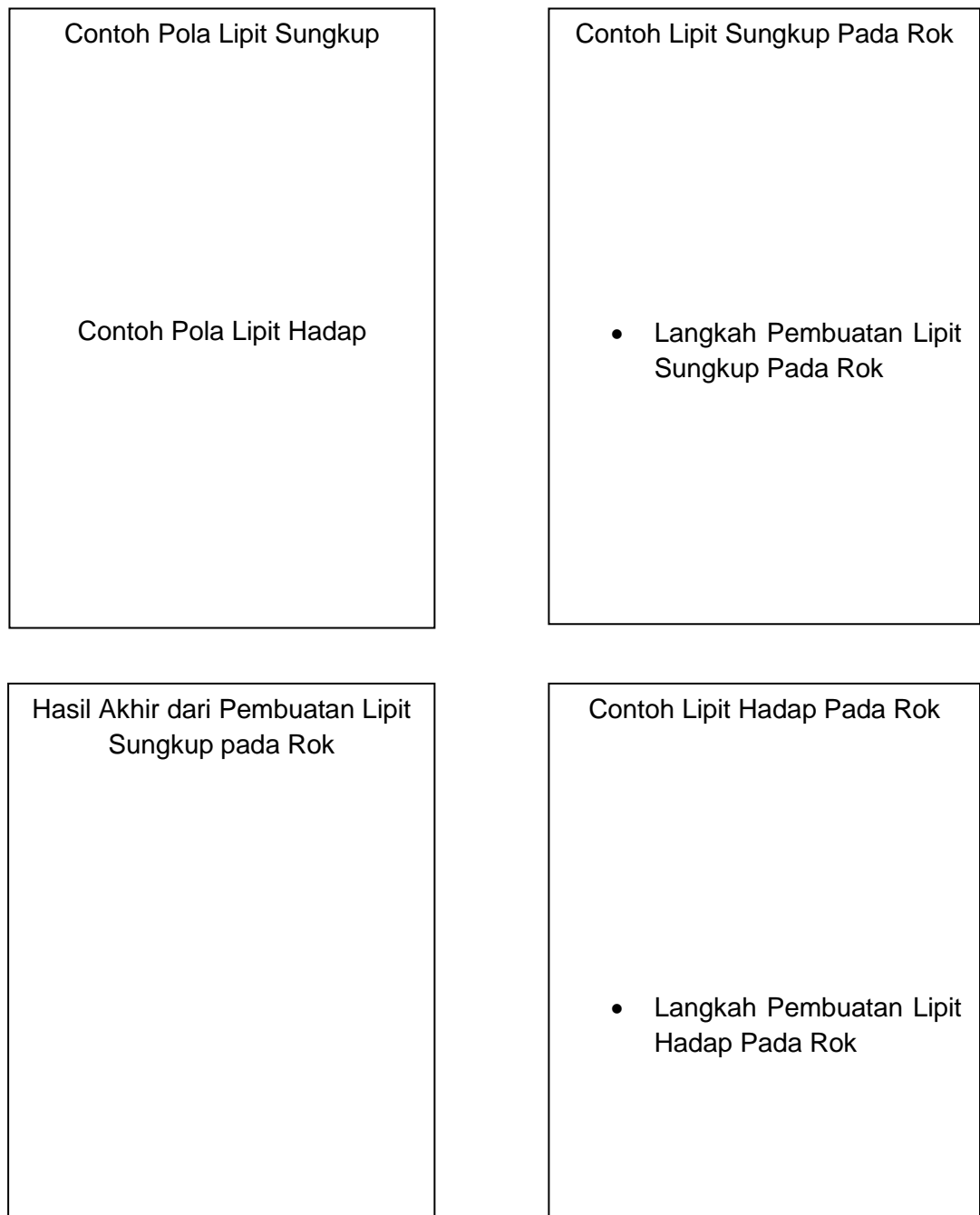
Adapun hasil media *chart* tiga dimensi (3D) adalah sebagai berikut:

- 1) Media *chart* tiga dimensi (3D) berisi tentang pengertian lipit
- 2) Media *chart* tiga dimensi (3D) berisi tentang materi langkah-langkah pembuatan lipit
- 3) Media *chart* tiga dimensi (3D) menggunakan kertas kartun dengan ukuran 80cm x 60cm
- 4) Media *chart* tiga dimensi (3D) menggunakan bahan katun dalam pembuatan lipit.

c. *Story Board* Media



Gambar 1. Cover Judul *Story Board* Media



Gambar 2. Langkah Pembuatan Lipit dan Hasil Akhir *Story Board* Media

C. Sumber Data/ Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Muhammadiyah 1 Borobudur berjumlah 36 siswa. Subyek penelitian ini dibagi menjadi subyek uji coba skala kecil dan subyek uji coba skala besar. Subyek skala kecil berjumlah 10 siswa dari 36 siswa yang dipilih dengan teknik random sampling dan uji coba skala besar adalah seluruh siswa kelas X Muhammadiyah 1 Borobudur yang berjumlah 36 siswa.

D. Metode dan AlatPengumpulan Data

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara untuk memperoleh data sesuai dengan data yang dibutuhkan. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua cara yaitu:

a. Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu bersama guru busana pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit SMK Muhammadiyah 1 Borobudur guna mengetahui keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan media *chart* tiga dimensi (3D) pembuatan lipit.

Tabel 3. Pedoman Pengumpulan Data dengan Wawancara

No	Kegiatan	Pertanyaan	Fungsi	Responden
1	Wawancara terhadap guru	Penggunaan metode pembelajaran dikelas	Mengetahui pelaksanaan pembelajaran sebelum pengembangan media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) pembuatan lipit	Guru
		Media apa sajakah yang digunakan pada saat proses pembelajaran		Guru
		Sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas		Guru
2	Wawancara terhadap siswa	Bagaimana proses pembelajaran dikelas	Mengetahui kebutuhan pengembangan media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) pembuatan lipit	Siswa
		Kendala apa yang dialami dalam proses pembelajaran		Siswa
		Media apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran		Siswa

b. Angket

Teknik pengumpulan data dengan angket merupakan suatu teknik dengan memberikan pertanyaan kepada responden yang berupa pertanyaan non test dan hasil dari jawaban responden tersebut merupakan masukan atas produk media pembelajaran yang telah dihasilkan.

Responden diminta memberikan jawaban dengan skal ukur yang telah disediakan. Jawaban dari responden ditulis dengan cara memberi tanda *checklist*(√) pada angket yang disediakan, berikut pembobotan skor pada alternatif jawaban. Angket atau kuesioner dengan alternatif 2 jawaban, responden memberikan jawaban sebagai berikut:

- 1) Layak maka diberi skor 1
- 2) tidak layak diberi skor 0

Sedangkan angket atau kuesioner dengan 4 jawaban, responden memberikan jawaban sebagai berikut:

- 1) Sangat layak maka diberi skor 4
- 2) Layak maka diberi skor 3
- 3) Kurang layak maka diberi skor 2
- 4) Tidak layak maka diberi skor 1

2. Instrumen Penelitian

Sebuah produk yang layak pakai diperlukan suatu instrumen yang baku, valid, dan reliable. Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran biasanya identik dengan uji kelayakan. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data meliputi 3 jenis yaitu, untuk menggali data yang berkaitan dengan kualitas dan kelayakan produk data dikumpulkan dengan angket, sedangkan untuk menilai efektifitas media dikumpulkan dengan hasil penilaian unjuk kerja, dan untuk mengetahui panduan penggunaan media tersebut sudah sesuai atau belum menggunakan angket yang diberikan kepada guru. Uji kelayakan yang dilakukan untuk para ahli menggunakan non test dengan skala guttman, yaitu dengan menggunakan alternatif jawaban yaitu ya atau tidak. Jawaban ya dapat diartikan bahwa media tersebut dikatakan layak dan jawaban tidak dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut tidak layak. Alternatif jawaban ya diberi dengan nilai 1 dan jawaban tidak dengan nilai 0.

Tabel 4. Pengkategorian dan Pembobotan Skor Skala Guttman

Jawaban pertanyaan	Nilai
Layak	1
Tidak Layak	0

Intrumen untuk siswa menggunakan angket non test dengan menggunakan skala likert, yaitu dengan 4 alternatif jawaban: (SS), (S), (TS), dan (STS). Untuk lebih jelasnya pengukuran kriteria dapat dilihat dalam tabel.

Tabel 5. Pengkategorian dan Pembobotan Skor Skala Linkert

Jawaban Pertanyaan		Nilai
Sangat Baik	SB	4
Baik	B	3
Kurang Baik	KB	2
Tidak Baik	TB	1

Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat dalam lampiran, sedangkan kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembuatan Lipit Oleh Ahli Media

Variabel Penelitian	Aspek Penilaian	Indikator	No. Item
Kriteria Media	Fungsi dan Manfaat Media	Mempermudah dan memperjelas penyajian materi	1,2,3
		Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera	4
		3. Mengatasi sikap pasif	5
		Meningkatkan motivasi belajar	6
	Karakteristik/ tampilan media pembelajaran <i>chart</i> dimensi (3D)	5. Menarik minat belajar siswa	7
		6. Penyajian dalam control guru	8
		7. Menyajikan teori dan praktik secara terpadu	9
		8. Ukuran huruf	10
	Keunggulan media pembelajaran <i>chart</i> tiga dimensi (3D)	9. Memberikan pengalaman secara langsung	11
		10. Penyajian secara kongkrit	12
		11. Menunjukkan obyek secara utuh	13
		12. Menunjukkan alur proses secara jelas	14

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembuatan Lipit Oleh Ahli Materi

Variabel Penelitian	Aspek Penilaian	Indikator	No. Item
Relevansi Materi	Isi/ Materi	Ketepatan dengan tujuan	1, 2
		Mendukung isi pelajaran	3
		Kejelasan materi	4, 5, 6, 7
		Tingkat kesulitan materi	8
		Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>chart</i> tiga dimensi (3D)	9

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembuatan Lipit Untuk Siswa

Variabel Penelitian	Aspek Penilaian	Indikator	No. Item
Kriteria Media	Fungsi dan Manfaat Media	Mempermudah dan memperjelas penyajian materi	1, 2, 3
		Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera	4
		3. Mengatasi sikap pasif	5
		Meningkatkan motivasi belajar	6
	Karakteristik/ tampilan media pembelajaran <i>chart</i> dimensi (3D)	5. Menarik minat belajar siswa	7
		6. Penyajian dalam control guru	8
		7. Menyajikan teori dan praktik secara terpadu	9
		8. Ukuran huruf	10
	Keunggulan media pembelajaran <i>chart</i> tiga dimensi (3D)	9. Memberikan pengalaman secara langsung	11
		10. Penyajian secara kongkrit	12
		11. Menunjukkan obyek secara utuh	13
		12. Menunjukkan alur proses secara jelas	14
Relevansi Materi	Isi/ Materi	Ketepatan dengan tujuan	15, 16
		Mendukung isi pelajaran	17
		Kejelasan materi	18, 19, 20, 21
		Tingkat kesulitan materi	22
		Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>chart</i> tiga dimensi (3D)	23

3. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Validitas Media Pembelajaran Tiga Dimensi

Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah media pembelajaran *chart* tiga dimensi. Untuk menguji kehandalan suatu media pembelajaran maka dilakukan validasi media pembelajaran yaitu suatu kegiatan yang bertujuan mengasah agar media pembelajaran menjadi layak untuk digunakan dalam penelitian. Validasi media pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini adalah validasi kelayakan. Validasi kelayakan media pembelajaran dilakukan oleh dosen yang ahli tentang media pembelajaran. Hasil dari pengujian kelayakan media sudah dinyatakan valid sehingga media sudah dapat digunakan untuk penelitian.

b. Reliabilitas Instrumen

Suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah layak digunakan pengambilan data penelitian. Reliabilitas sama dengan konsisten keajegan. Setelah melakukan uji validitas instrumen, maka selanjutnya untuk mengetahui keajegan instrumen yang akan digunakan maka dilakukan uji reliabilitas.

Tabel 9. Kriteria Kualitas Instrumen

Kualitas	Interval Skor
Layak dan andal	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{max}$
Tidak layak dan tidak andal	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$

Untuk mengetahui validitas dan reliabilitas media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran pembuatan lipit pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit dari ahli media dengan jumlah item, adapun kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D)

pembelajaran pembuatan lipit pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknologi Menjahit dari ahli media yaitu:

Tabel 10. Kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran pembuatan lipit oleh ahli media.

Kualitas	Interval Skor	Interprestasi
Layak dan andal	$6 \leq S \leq 12$	Media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) pembelajaran pembuatan lipit dinyatakan layak dan andal digunakan sebagai sumber belajar.
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq S \leq 5$	Media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) pembelajaran pembuatan lipit dinyatakan tidak layak dan tidak andal digunakan sebagai sumber belajar.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan atas data awal yang diperoleh dan atas data hasil validasi pengembangan produk awal oleh pakar (ahli). Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif. Dengan teknik deskriptif ini peneliti akan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2010:147). Pada face analisis kebutuhan media maka peneliti akan menggambarkan kebutuhan materi yang harus ada pada pengembangan media pembelajaran *chart* tiga dimensi

pembuatan lipit pada kompetensi Dasar Teknologi Menjahitdi SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *chart* tiga dimensi terhadap kompetensi Dasar Teknologi Menjahit dalam pembuatan macam-macam lipit pada siswa kelas X Busana Butik SMK Muhammadiyah 1 Borobudur, maka untuk analisisnya menggunakan teknik statistik dan juga menggunakan uji persyaratan analisis yang terdiri dari beberapa jenis pengujian, yaitu uji normalitas, uji homogenitas. Sedangkan pengujian hipotesis menggunakan Uji beda.

Kriteria untuk para ahli didalam penelitian ini disusun dengan cara pengelompokkan skor (interval nilai) setelah diperoleh pengukuran dari tabulasi skor.

Langkah-langkah perhitungannya adalah sebagai berikut:

1. Menentukan kelas interval, yakni 2 karena membutuhkan jawaban yang pasti dengan menggunakan skala *Guttman*.
2. Menentukan rentang skor, yaitu rentang skor maksimum dikurangi skor minimum.
3. Menentukan panjang kelas (P), yaitu rentang skor dibagi jumlah kelas.
4. Menyusun kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai skor terbesar.

Berdasarkan penelitian ini untuk mengukur kualitas media *chart* tiga dimensi (3D) sama dengan menentukan kelayakan dari media pembelajaran tersebut, yaitu diperlukan jumlah butir valid dan skala nilai. Hasil perkalian jumlah butir valid dikalikan nilai tertinggi diperoleh skor maksimum, sedangkan dari perkalian jumlah butir valid dari nilai terendah diperoleh skor minimum. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Kriteria Kualitas Media untuk Para Ahli

Kategori Penilaian	Interval Nilai
Layak	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{max}$
Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$

Keterangan:

S = Skor responden

S_{min} = Skor terendah

S_{max} = Skor tertinggi

P = Panjang kelas interval

Tabel 12. Interpretasi kategori penilaian hasil validasi para ahli

Kategori Penilaian	Interpretasi
Layak	Ahli materi, ahli media menyatakan bahwa media <i>chart</i> tiga dimensi layak digunakan untuk proses pembelajaran.
Tidak Layak	Ahli materi, ahli media menyatakan bahwa media <i>chart</i> tiga dimensi tidak layak digunakan untuk proses pembelajaran.

Untuk peserta didik dalam melakukan perhitungan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan jumlah kelas interval, yakni 4 dengan menggunakan skala *Likert*, karena untuk memperoleh pendapat dari peserta didik.
2. Menentukan rentang skor, yaitu rentang skor maksimum dikurangi skor Minimum.
3. Menentukan panjang kelas (P), yaitu rentang skor dibagi jumlah kelas
4. Menyusun kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai skor terbesar.

Tabel 13. Kriteria kualitas media untuk peserta didik

Kategori Penilaian	Interval Nilai
Sangat layak (Sangat Setuju)	$(S_{min}+3P) \leq S \leq S_{max}$
Layak (Setuju)	$(S_{min}+2P) \leq S \leq (S_{min}+3P-1)$
Kurang layak (Tidak Setuju)	$(S_{min}+P) \leq S \leq (S_{min}+2P-1)$
Tidak layak (Sangat Tidak Setuju)	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$

Keterangan:

S = Skor responden

S_{min} = Skor terendah

S_{max} = Skor tertinggi

P = Panjang kelas interval

Tabel 14. Interpretasi kategori penilaian hasil uji coba

Kategori Penilaian	Interprestasi
Sangat Setuju	Dengan media tersebut dapat memotivasi peserta didik dalam memahami media <i>chart</i> tiga dimensi (3D)
Setuju	Dengan media tersebut dapat memperjelas materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam memahami media <i>chart</i> tiga dimensi (3D)
Kurang Setuju	Dengan media tersebut tidak dapat memotivasi peserta didik dalam memahami media <i>chart</i> tiga dimensi (3D)
Tidak Setuju	Dengan media tersebut tidak dapat memperjelas materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam memahami media <i>chart</i> tiga dimensi (3D)

Untuk mengetahui kelayakan diketahui melalui hasil dari perhitungan rata-rata dan hasil persentasi. Penggunaan presentasi (*frekuensi relative*) terdapat skor yang diperoleh dimaksudkan sebagai konversi untuk memudahkan dalam menganalisa hasil penelitian. Menurut Anas Sudijono (2006:40) data hasil jawaban dicari persentasinya, adapun rumus dari persentasi sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f = frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N = *Number Of Case* (jumlah frekuensi/ banyaknya individu)

P = Angka presentasi

Pada penelitian pengembangan ini, kelompok skor ditentukan menjadi 4 kategori. Untuk itu diperlukan jumlah butir valid, skala nilai 1-4 (skala likert 4) dimana 4 merupakan nilai tertinggi (nilai maksimum) dari merupakan nilai terendah (minimum). Dari perkalian jumlah butir valid dari nilai terendah (minimum) akan diperoleh skor terendah (minimum) dan dari perkalian jumlah butir valid dengan nilai tertinggi (maksimal) maka akan kita peroleh skor tertinggi (maksimal).

Selanjutnya dari skor maksimal sampai skor minimum tersebut kemudian dibagi menjadi 4 kelompok skor (interval nilai) yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Selain data yang berupa penilaian oleh siswa terhadap kualitas produk yang dikembangkan, juga terdapat data yang berupa skor penilaian unjuk kerja siswa. Data ini digunakan untuk mengukur keefektifan produk yang dikembangkan. Keefektifan adalah suatu pencapaian sasaran yang telah diprogramkan atau ditentukan, bisa juga sebagai perbandingan antara hasil nyata dengan hasil ideal, dengan demikian maka produk media pembelajaran *chart* tiga dimensi (3D) dalam pembuatan lipit dikatakan efektif apabila berhasil mencapai kriteria yang telah ditentukan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini telah menghasilkan media *chart* tiga dimensi (3D) dengan materi pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap. Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas X Busana di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur tentang pengembangan media *chart* tiga dimensi (3D) pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi Pembuatan

Lipit Dalam Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit

a. Analisis Produk

Kegiatan studi pendahuluan merupakan langkah awal untuk mengetahui keadaan pembelajaran pengembangan media *chart* tiga dimensi (3D) pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur. Kegiatan ini dilakukan dengan cara obeservasi kelas dan wawancara dengan guru dan siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat diuraikan menurut pendapat siswa sebagai berikut:

- a) Siswa kurang dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru karena tidak didukung dengan media yang mampu menjelaskan secara detail tentang materi yang disampaikan.
- b) Siswa menggunakan media papan tulis dan jobsheet, tetapi jobsheet hanya dipegang oleh guru sehingga siswa hanya berharap pada penjelasan dari guru. Materi yang terdapat di dalam jobsheet juga hanya berisi garis besar materi.

- c) Buku pelajaran yang berisi tentang pengertian macam-macam lipit dan langkah-langkah pembuatan lipit, digunakan oleh guru dan disampaikan dengan cara ceramah kepada siswa.

Hal tersebut membuat siswa tidak dapat memahami materi pembelajaran karena media yang digunakan sangat terbatas dan siswa benar-benar hanya mendengarkan dari ceramah yang disampaikan oleh guru, sehingga hal tersebut membuat siswa banyak yang bingung karena kurang jelas dengan materi yang disampaikan guru.

Proses belajar mengajar yang monoton terlihat dari aktifitas siswa yang masih pasif selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung, dalam arti siswa hanya sebagai pendengar dari guru karena guru kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran, sehingga siswa terlihat kurang termotivasi dalam belajar, kurang aktif dalam pembelajaran, banyak yang jenuh dalam menerima materi dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Kenyataan tersebut berakibat pada hasil belajar siswa yang tidak sesuai dengan harapan.

Pada saat observasi peneliti juga mengidentifikasi kebutuhan media yang cocok digunakan oleh siswa untuk memotivasi siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran pembuatan macam-macam lipit, dimana peneliti berfokus pada pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap. Dalam hal ini peneliti memutuskan untuk membuat media *chart* tiga dimensi (3D) dimana media ini dapat memberikan penjelasan yang benar-benar detail karena media *chart* tiga dimensi (3D) dapat dilihat, dipegang, dan diamati dari segala arah, media ini sangat cocok bagi siswa agar siswa dapat belajar mandiri dalam memahami materi pembelajarannya. Peneliti juga membuat media *chart* tiga dimensi (3D) ini dengan sangat menarik, karena dengan media yang menarik siswa dapat termotivasi dalam memahami materi pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap.

Setelah mengidentifikasi kebutuhan, selanjutnya peneliti menyusun media *chart* tiga dimensi (3D) berdasarkan kebutuhan materi di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur. Isi dari media *chart* tiga dimensi (3D) terdiri dari pengertian lipit, macam-macam lipit, cara menghitung lebar lipit, contoh pola dasar lipit pada rok, dan langkah-langkah membuat lipit sungkup dan lipit hadap. Oleh karena itu peneliti membuat suatu produk media pembelajaran yang sederhana, yang diharapkan mampu membangkitkan semangat belajar siswa dan mempermudah siswa dalam menerima materi yang disampaikan guru.

a. Pengembangan Produk Awal

Proses pengembangan produk awal merupakan bagian membuat produk media *chart* tiga dimensi (3D) yang sesuai dengan prosedur pengembangan R&D yaitu pada pelaksanaan langkah kedua. Mengembangkan produk awal kriteria media *chart* tiga dimensi (3D) berdasarkan pada pembelajaran pembuatan lipit, dimana hasilnya adalah langkah-langkah membuat ipit sungkup dan lipit hadap.

Pada saat pengembangan produk awal peneliti membuat media *chart* tiga dimensi (3D) menggunakan kertas kartun yang dilapisi kertas linen dengan ukuran 80cm x 50cm. pemilihan jenis huruf pada judul media *chart* tiga dimensi (3D) menggunakan huruf *Broadway* dengan ukuran (size) 75. Untuk jenis huruf keterangan yang lainnya juga menggunakan huruf *Broadway* dengan ukuran (size) 60. Media *chart* tiga dimensi (3D) ini terdiri dari 12 lembar kertas kartun. Pada bagian atas kertas di spiral warna hitam dan akan diberi kayu penyangga untuk meletakkan medianya. Namun setelah divalidasi oleh para ahli, media tersebut kurang fleksibel dalam penggunaannya, dan kurang menarik dalam setiap isi materi yang ada didalam medianya. Oleh karena itu peneliti mengganti keseluruhan media dengan menggunakan *print outdoor* (banner) warna cream dengan ukuran 80 cm x 60 cm. Untuk pemilihan

jenis huruf pada judul media *chart* tiga dimensi (3D) menggunakan jenis huruf *Broadway* dengan ukuran (size) 55. Untuk jenis huruf keterangan menggunakan jenis huruf *Comic Sans MS* size 50. Media *chart* tiga dimensi (3D) ini terdiri dari 9 lembar *printoutdoor*. Pada bagian atas diberi bolongan lalu dimasukkan tali untuk diikat pada penyangga berupa kayu sesuai dengan saran para ahli yang disampaikan kepada peneliti.

b. Hasil Validasi Ahli

1) Ahli Materi

Ahli materi memberikan saran berdasarkan materi yang terdapat dalam media *chart* tiga dimensi (3D). Beberapa hal yang dinilai diantaranya adalah ketepatan dengan tujuan pembelajaran, kejelasan materi, pemahaman kalimat dan isi materi. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi antara lain:

Tabel 15. Revisi Ahli Materi

No.	Komentar/ Saran
1	Materi di media dan di <i>jobsheet</i> terutama dilangkah kerjanya perlu dilengkapi gambar yang komunikatif dan menarik
2	Materi disempurnakan dengan tujuan belajar dan dibuat lebih menarik

Setelah melakukan validasi kepada ahli materi, ahli materi mengatakan bahwa materi yang terdapat didalam media *chart* tiga dimensi (3D) dan didalam *jobsheet* perlu direvisi terutama pada media *jobsheet* yang perlu dilengkapi dengan langkah kerja dan gambar yang lebih komunikatif dan menarik untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Kemudian ahli materi juga menyarankan untuk menyempurnakan materi tersebut dengan tujuan belajar yang lebih menarik.

2) Ahli Media

Setelah melakukan validasi kepada ahli materi selanjutnya adalah melakukan validasi kepada ahli media. Ahli media memberikan saran dari media *chart* tiga dimensi (3D) yang dihasilkan. Beberapa hal yang dinilai diantaranya adalah kejelasan media. Daya tarik media, bentuk dan ukuran huruf media, penggunaan bahasa dalam media, dan tampilan media *chart* tiga dimensi (3D). Setelah ahli media melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi antara lain:

Tabel 16. Revisi Ahli Media

No.	Komentar/ Saran
1	Cover depan kurang menarik, serta media yang terlalu besar dan berat
2	Keterangan langkah-langkah pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap yang masih kurang jelas

Setelah melakukan validasi kepada ahli media, ahli media mengatakan bahwa cover depan yang ada pada media *chart* tiga dimensi (3D) yang dibuat oleh peneliti kurang menarik, serta media yang digunakan terlalu besar dan berat sehingga susah dalam penggunaannya. Kemudian ahli media juga menyarankan agar keterangan tentang langkah-langkah pembuatan lipit sungkup dan lipit hadapn yang lebih diperjelas lagi.

c. Revisi Produk

Berdasarkan validasi dari beberapa ahli diketahui hal-hal yang harus direvisi. Dari ahli menyarankan supaya materi yang terdapat pada *jobsheet* dan media *chart* tiga dimensi (3D) perlu dilengkapi dengan gambar yang lebih komunikatif dan menarik. Sedangkan ahli media menyarankan cover depan diganti dan keterangan langkah-langkah pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap yang lebih jelas.

Setelah produk media *chart* tiga dimensi (3D) diperbaiki sesuai saran dari ahli materi dan ahli media kemudian diuji cobakan pada 10 siswa agar hasil produk media *chart* tiga dimensi (3D) dapat optimal.

d. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur. Uji coba skala kecil dilaksanakan setelah media *chart* tiga dimensi (3D) dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan analisa data dari hasil validasi ahli materi dan ahli media. Uji coba skala kecil ini melibatkan 10 siswa (*responden*) kelas X. 10 siswa dipilih secara acak (*random*).

Pada uji coba skala kecil ini siswa diminta memberikan penilaian terhadap media *chart* tiga dimensi (3D) yang dikembangkan oleh peneliti dengan mengisi angket *non test*. Penilaian terhadap media *chart* tiga dimensi (3D) melalui angket *non test* yang terdiri dari 23 butir skor valid dengan jumlah responden 10 orang, maka diperoleh skor maksimal $4 \times 230 = 920$, skor minimalnya $1 \times 230 = 230$, jumlah kelas 1, dan panjang kelas interval 172,5 dibulatkan menjadi 173. Data hasil uji coba skala kecil dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 17. Penilaian media *chart* tiga dimensi (3D) pada tahap uji coba skala kecil

Skor	Kategori Penilaian	Interval Nilai		Presentase Hasil
4	Sangat Baik	$(S_{min} + 3p) \leq S \leq S_{max}$	$749 \leq S \leq 920$	54%
3	Baik	$(S_{min} + 2p) \leq S \leq (S_{min} + 3p - 1)$	$576 \leq S \leq 748$	30%
2	Kurang Baik	$S_{min} + p \leq S \leq (S_{min} + 2p - 1)$	$403 \leq S \leq 575$	16%
1	Tidak Baik	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + p - 1)$	$230 \leq S \leq 402$	0%
Jumlah				100%

Mengacu pada tabel konversi diatas. Dapat diinterprestasikan bahwa tingkat kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) berdasarkan skala kecil adalah responden mengatakan Sangat Baik atau sebesar 54%, responden mengatakan Baik atau sebesar 30%, mengatakan Kurang Baik atau sebesar 16% dan responden yang mengatakan Tidak Baik atau sebesar 0%.

Jadi disimpulkan bahwa media *chart* tiga dimensi (3D) menurut penilaian siswa pada uji coba skala kecil sudah sangat layak (Sangat Baik) untuk digunakan dalam pembelajaran.

e. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil diketahui penilaian siswa uji coba skala kecil tentang media *chart* tiga dimensi (3D) yang dikembangkan, siswa (*responden*) mengatakan layak untuk diuji cobakan pada tahap berikutnya yaitu tahap uji coba skala besar.

Jadi pada tahap revisi ini media *chart* tiga dimensi (3D) tidak direvisi. Setelah melalui tahap ini, pengembangan media *chart* tiga dimensi (3D) dilanjutkan pada tahap uji coba skala besar agar hasil dari produk media *chart* tiga dimensi (3D) dapat optimal.

f. Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dilaksanakan setelah media *chart* tiga dimensi (3D) dilakukan perbaikan berdasarkan analisis data dari hasil validasi ahli dan uji coba skala kecil. Uji coba skala besar ini melibatkan 36 siswa dari siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur. Pada uji coba skala besar ini siswa diminta penilaian terhadap media *chart* tiga dimensi (3D) yang dikembangkan oleh peneliti dengan mengisi angket *non test*.

Penilaian media *chart* tiga dimensi (3D) dengan angket *non test* yang terdiri dari 23 butir skor valid dengan jumlah responden 36 siswa, maka diperoleh skor

maksimalnya $4 \times 828 = 3312$, skor minimalnya $1 \times 828 = 828$, jumlah kategori dan panjang kelas interval 621. Data hasil uji coba skala besar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 18. Penilaian media *chart* tiga dimensi (3D) pada tahap uji coba skala besar

Skor	Kategori Penilaian	Interval Nilai		Presentase Hasil
4	Sangat Baik	$(S_{min} + 3p) \leq S \leq S_{max}$	$828 \leq S \leq 3312$	64%
3	Baik	$(S_{min} + 2p) \leq S \leq (S_{min} + 3p - 1)$	$828 \leq S \leq 2690$	30%
2	Kurang Baik	$S_{min} + p \leq S \leq (S_{min} + 2p - 1)$	$1449 \leq S \leq 2069$	6%
1	Tidak Baik	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + p - 1)$	$828 \leq S \leq 1448$	0%
Jumlah				100%

Mengacu pada tabel konversi diatas, dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) berdasarkan tanggapan uji skala besar adalah responden mengatakan Sangat Baik sebesar 64%, responden mengatakan Baik sebesar 30%, responden mengatakan Kurang Baik 6%, dan responden yang mengatakan Tidak Baik 0%.

Kesimpulannya bahwa media *chart* tiga dimensi (3D) menurut penilaian siswa pada uji coba skala besar sudah Sangat Layak (Sangat Baik) untuk digunakan.

g. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba skala besar diperoleh penilaian terhadap media *chart* tiga dimensi (3D) yang dikembangkan oleh peneliti yaitu responden mengatakan bahwa media *chart* tiga dimensi (3D) layak digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga pada tahap revisi produk, media *chart* tiga dimensi (3D) tidak direvisi atau mengalami perbaikan.

h. Hasil Akhir Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembuatan Lipit yang berfokus pada Lipit Sungkup dan Lipit Hadap

Setelah melalui beberapa tahapan mulai dari pengembangan, validasi, sampai uji coba skala kecil dan uji coba skala besar, maka diperoleh hasil akhir media *chart* tiga dimensi (3D) dengan materi langkah-langkah pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun hasil media *chart* tiga dimensi (3D) adalah sebagai berikut:

1. Media *chart* tiga dimensi (3D) berisi tentang materi dasar tentang lipit seperti pengertian lipit, macam-macam lipit, dan cara menghitung lebar lipit
2. Media *chart* tiga dimensi (3D) berisi tentang materi langkah-langkah pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap
3. Media *chart* tiga dimensi (3D) terdiri dari 9 halaman
4. Media *chart* tiga dimensi (3D) menggunakan *print outdoor* (banner) dengan ukuran 80 cm x 60 cm
5. Media *chart* tiga dimensi (3D) menggunakan bahan katun polos yang dapat memudahkan siswa untuk memahami materi tentang lipit

1. Kelayakan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D)

Penentu kelayakan media diukur melalui hasil pengukuran dari para ahli, diantaranya ahli materi, ahli media dan uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil dilakukan setelah penilaian dari ahli. Uji coba skala kecil dilakukan kepada 10 siswa kelas X Busana di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur. Data yang diperoleh menunjukkan tingkat validitas kelayakan media sebagai media pembelajaran, saran yang ada digunakan sebagai bahan untuk perbaikan. Sedangkan hasil uji reliabilitas mengatakan tingkat keterbacaan media tersebut sudah reliable karena dari uji ahli yang

diberikan kepada beberapa ahli mengatakan bahwa media tersebut layak untuk dikembangkan dan digunakan sebagai media pembelajaran:

a) Ahli Materi

Ahli materi memberikan saran berdasarkan materi yang terdapat dalam media *chart* tiga dimensi (3D), beberapa yang dinilai diantaranya ketepatan dengan tujuan pembelajaran, kejelasan materi, pemahaman kalimat dan isi materi. Ahli materi yang diminta untuk memberikan masukan yaitu 2 orang ahli, 1 ahli materi dari dosen Universitas Negeri Yogyakarta dan 1 ahli materi dari guru SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.

Kualitas materi yang terdapat pada media *chart* tiga dimensi (3D) ditinjau dari ahli materi diukur dengan menggunakan angket *non test* yang terdiri dari 9 pernyataan dengan jumlah responden 2 orang, maka skor minimal $0 \times 9 = 0$ dan skor maksimal $1 \times 9 = 9$, jumlah kelas 1, panjang kelas interval 9, sehingga diperoleh pengkategorian sebagai berikut:

Tabel 19. Kriteria kualitas materi pada media *chart* tiga dimensi (3D) berdasarkan ahli materi

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Presentase
1	Layak	$9 \leq S \leq 9$	100%
1	Tidak Layak	$0 \leq S \leq 8$	0%
Jumlah			100%

Berdasarkan validasi ditinjau dari materi sejumlah 2 orang responden diperoleh skor keseluruhan responden dengan nilai mean/ rerata adalah 9. Sehingga bila dilihat dari kategori kualitas materi yang digunakan pada media *chart* tiga dimensi (3D) langkah-langkah pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap ditinjau dari ahli materi termasuk dalam kategori layak.

b) Ahli Media

Setelah melakukan validasi kepada ahli materi selanjutnya adalah melakukan validasi kepada ahli media. Ahli media memberikan saran dari media *chart* tiga dimensi (3D) yang dihasilkan. Beberapa hal yang dinilai diantaranya adalah kejelasan media, daya tarik media, bentuk dan ukuran huruf media, penggunaan bahasa dalam media, dan tampilan media *chart* tiga dimensi (3D). Ahli yang diminta untuk memberikan masukan yaitu 2 orang ahli media, 1 ahli media dari dosen Universitas Negeri Yogyakarta dan 1 ahli media dari guru SMK MUhammadiyah 1 Borobudur. Dan perbaikan terhadap media *chart* tiga dimensi (3D) ini sudah sesuai dengan saran yang didapatkan dari para ahli media.

Kualitas media ditinjau dari ahli media diukur menggunakan angket *non test* yang terdiri dari 14 butir pernyataan dengan jumlah responden 2 orang, maka skor minimal $0 \times 14 = 0$, skor maksimal $1 \times 14 = 14$, jumlah kelas 1, panjang kelas 12, sehingga diperoleh pengkategorian sebagai berikut:

Tabel 20. Kriteria kualitas mediachart tiga dimensi (3D) berdasarkan ahli media

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Presentase
1	Layak	$14 \leq S \leq 14$	100%
1	Tidak Layak	$0 \leq S \leq 13$	0%
Jumlah			100%

Setelah ahli media melakukan penilaian terhadap produk yang dihasilkan maka disarankan untuk merevisi produk tersebut dan setelah produk direvisi sesuai saran ahli. Maka hasil produk media pembelajaran tersebut termasuk dalam kategori layak sesuai dengan tabel kategori penilaian.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil validasi dari 2 ahli media terhadap media *chart* tiga dimensi (3D) dan hasil validasi dari 2 ahli media terhadap media *chart* tiga dimensi (3D) adalah layak dan dapat diuji cobakan.

c) Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur. Uji coba skala kecil dilaksanakan setelah media *chart* tiga dimensi (3D) dilakukan perbaikan berdasarkan analisis data dari hasil validasi ahli materi dan ahli media. Uji coba kelompok kecil ini melibatkan 10 siswa (*responden*) kelas X Busana. 10 siswa (*responden*) tersebut dipilih secara acak (*random*).

Penilaian terhadap media *chart* tiga dimensi (3D) melalui angket *non test* yang terdiri dari 23 butir skor valid dengan jumlah *responden* 10 orang, maka diperoleh skor maksimal $4 \times 230 = 920$, skor minimalnya $1 \times 230 = 230$, jumlah kelas 1, dan panjang kelas interval 172,5 dibulatkan menjadi 173. Data hasil uji coba skala kecil dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

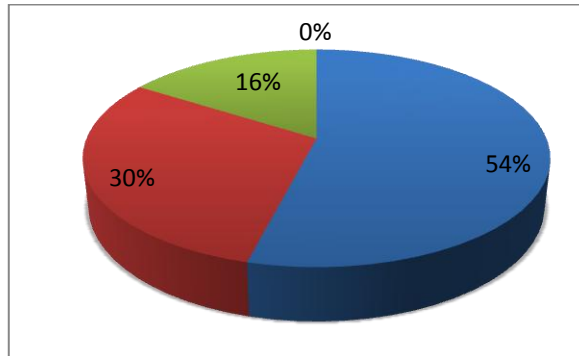
Tabel 21. Penilaian media *chart* tiga dimensi (3D) pada tahap uji coba skala kecil

Skor	Kategori Penilaian	Interval Nilai		Presentase Hasil
4	Sangat Baik	$(S_{min} + 3p) \leq S \leq S_{max}$	$749 \leq S \leq 920$	54%
3	Baik	$(S_{min} + 2p) \leq S \leq (S_{min} + 3p - 1)$	$576 \leq S \leq 748$	30%
2	Kurang Baik	$S_{min} + p \leq S \leq (S_{min} + 2p - 1)$	$403 \leq S \leq 575$	16%
1	Tidak Baik	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + p - 1)$	$230 \leq S \leq 402$	0%
Jumlah				100%

Untuk lebih jelasnya hasil perhitungan uji coba skala kecil dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 3. Presentase Uji Coba Skala Kecil Media *Chart* Tiga Dimensi (3D)

ditinjau dari pendapat siswa



Keterangan Gambar:

54% = Sangat Baik

30% = Baik

16% = Kurang Baik

0% = Tidak Baik

Mengacu pada gambar konversi diatas, dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) berdasarkan tanggapan skala kecil adalah *responden* mengatakan Sangat Baik sebesar 54%, *responden* mengatakan Baik 30%, *responden* mengatakan Kurang Baik 16%, dan 0% untuk *responden* yang mengatakan Tidak Baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *chart* tiga dimensi (3D) menurut penilaian siswa pada uji coba skala kecil sudah Sangat Baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

d) Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dilaksanakan setelah media *chart* tiga dimensi (3D) dilakukan perbaikan berdasarkan analisis data dari hasil validasi ahli dan uji coba skala kecil. Uji coba skala besar ini melibatkan 36 siswa dari siswa kelas X di SMK

Muhammadiyah 1 Borobudur. Pada uji coba skala besar ini siswa diminta penilaian terhadap media *chart* tiga dimensi (3D) yang dikembangkan oleh peneliti dengan mengisi angket *non test*.

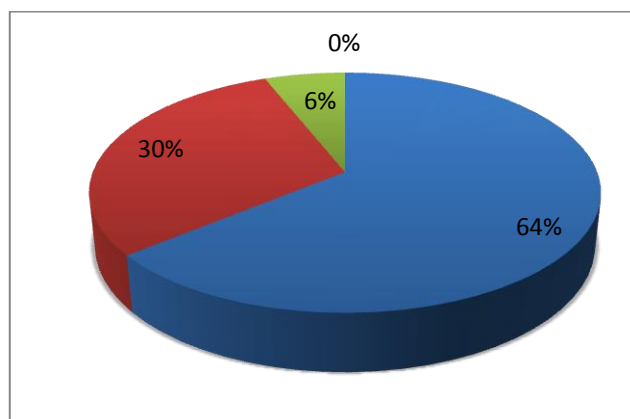
Penilaian media *chart* tiga dimensi (3D) dengan angket *non test* yang terdiri dari 23 butir skor valid dengan jumlah responden 36 siswa, maka diperoleh skor maksimalnya $4 \times 828 = 3312$, skor minimalnya $1 \times 828 = 828$, jumlah kategori dan panjang kelas interval 621. Data hasil uji coba skala besar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 22. Penilaian media *chart* tiga dimensi (3D) pada tahap uji coba skala besar

Skor	Kategori Penilaian	Interval Nilai		Presentase Hasil
4	Sangat Baik	$(S_{min} + 3p) \leq S \leq S_{max}$	$828 \leq S \leq 3312$	64%
3	Baik	$(S_{min} + 2p) \leq S \leq (S_{min} + 3p - 1)$	$828 \leq S \leq 2690$	30%
2	Kurang Baik	$S_{min} + p \leq S \leq (S_{min} + 2p - 1)$	$1449 \leq S \leq 2069$	6%
1	Tidak Baik	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + p - 1)$	$828 \leq S \leq 1448$	0%
Jumlah				100%

Gambar 4. Presentase Uji Coba Skala Besar Media *Chart* Tiga Dimensi (3D)

ditinjau dari pendapat siswa



Keterangan Gambar:

54% = Sangat Baik

30% = Baik

16% = Kurang Baik

0% = Tidak Baik

Mengacu pada gambar konversi diatas, dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) berdasarkan tanggapan skala kecil adalah *responden* mengatakan Sangat Baik sebesar 64%, *responden* mengatakan Baik 30%, *responden* mengatakan Kurang Baik 6%, dan 0% untuk *responden* yang mengatakan Tidak Baik.

Berdasarkan pendapat ahli materi, ahli media, serta uji skala besar mengatakan media pembelajaran sudah sesuai dengan criteria penyusunan media pembelajaran. Bila dilihat pada kategori kualitas media *chart* tiga dimensi (3D) langkah-langkah pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap yang ditinjau dari ahli materi dan ahli media termasuk dalam kategori layak, uji coba skala besar juga mengatakan bahwa media tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembuatan Lipit

Sungkup dan Lipit Hadap

Merupakan serangkaian kegiatan dan proses untuk menghasilkan suatu produk media *chart* tiga dimensi (3D) yang *valid* dan layak digunakan untuk pelajaran pembuatan lipit yaitu dengan kegiatan analisis kebutuhan (penelitian dan pengumpulan data awal) untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran pembuatan lipit di SMK Muhammdadiyah 1 Borobudur. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari wawancara dengan guru mata pelajaran dan beberapa siswa serta hasil observasi, dapat diketahui bahwa pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit, guru belum menggunakan media yang komunikatif dalam penyampaian materi, media yang digunakan hanya sebatas penjelasan dari guru dan media *jobsheet* akan tetapi media ini tidak dapat membantu siswa dalam memahami materi pembuatan lipit karena keterbatasan dari media *jobsheet* itu sendiri, sehingga hasil belajar siswa belum maksimal. Metode pembelajaran yang digunakan pun masih menggunakan metode ceramah. Hal ini dapat diamati saat guru menyampaikan materi. Sedangkan berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap siswa kelas X Busana, siswa masih merasa kesulitan dalam memahami materi pembuatan lipit dikarenakan media yg terbatas dan kurang menarik perhatian siswa, sehingga membuat siswa menjadi malas dan siswa kurang mandiri serta aktif untuk bertanya kepada guru. Dengan adanya media yang dapat menarik perhatian siswa diharapkan siswa lebih termotivasi dan bersemangat untuk mengikuti mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit dimana materinya pembuatan lipit sebagai dasar pengetahuan siswa tentang macam-macam lipit.

Pengembangan produk awal media *chart* tiga dimensi (3D) diawali dengan penyusunan materi pembelajaran. Materi disusun dan dikembangkan berdasarkan standar

kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang terdapat pada silabus. Materi-materi tersebut disusun dalam bentuk *jobsheet* sebagai penjelasan dari media *chart* tiga dimensi (3D). Kegiatan pengembangan produk dilanjutkan dengan validasi media *chart* tiga dimensi (3D) oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan validasi dari beberapa ahli diketahui hal-hal yang harus direvisi pada materi maupun media yang terdapat pada media *chart* tiga dimensi (3D) yaitu ahli materi mengatakan, materi pada media *chart* tiga dimensi (3D) dan *jobsheet* kurang sedikit komunikatif dan menarik sedangkan dari ahli media mengatakan, media *chart* tiga dimensi (3D) itu sendiri memiliki revisi dengan kurang menariknya cover pada medianya dan langkah dalam setiap pembuatan lipit yang harus disempurnakan. Berdasarkan hasil validasi dan telah melalui beberapa kali revisi sesuai saran dari ahli, media *chart* tiga dimensi (3D) dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Kelayakan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembuatan Lipit

Sungkup dan Lipit Hadap

Kualitas media *chart* tiga dimensi (3D) diperoleh dari data hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan siswa. Berdasarkan hasil pengukuran kualitas media *chart* tiga dimensi (3D) yang diukur melalui ahli materi, ahli media, dan siswa dijabarkan dalam pembahasan berikut ini:

a) Ahli Materi

Berdasarkan kriteria kualitas materi yang terdapat pada media *chart* tiga dimensi (3D) kemudian diimplementasikan kedalam *jobsheet* dalam pembuatan lipit yang divalidasi oleh 2 orang ahli materi maka masing-masing yang terdiri dari 9 poin pernyataan memperoleh nilai 100%. Jadi dari hasil validasi 2 orang ahli materi tersebut dapat diartikan bahwa materi dalam media *chart* tiga dimensi (3D) yang digunakan untuk memperjelas langkah pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap masuk kedalam kategori

layak digunakan dalam media pembelajaran dikelas, walaupun perlu dilakukan perbaikan pada penggunaan kalimat yang kurang tepat.

b) Ahli Media

Berdasarkan kriteria media *chart* tiga dimensi (3D) langkah pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap yang divalidasi oleh 2 orang ahli media maka masing-masing terdiri dari 14 poin pernyataan memperoleh 100%. Jadi dari hasil 2 orang ahli media tersebut dapat diartikan bahwa media *chart* tiga dimensi (3D) langkah pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap masuk kedalam kategori layak digunakan dalam media pembelajaran dikelas, walaupun perlu dilakukan perbaikan pada cover media yang kurang menarik dan kurang komunikatif.

c) Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan kriteria kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) langkah pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap dari uji coba skala kecil yang berjumlah 10 orang siswa diperoleh hasil 54% siswa mengatakan Sangat Baik, 30% siswa mengatakan Baik, dan 5% siswa mengatakan Kurang Baik. Maka dapat diartikan bahwa media *chart* tiga dimensi (3D) langkah pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap termasuk dalam kategori Sangat Baik (Sangat Layak) untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

d) Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan kriteria kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) langkah pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap dari uji coba skala besar yang berjumlah 36 siswa, hasil tersebut menyatakan bahwa 64% siswa mengatakan Sangat Baik, 30% siswa mengatakan Baik, dan 6% siswa mengatakan Kurang Baik. Maka dapat diartikan bahwa media *chart* tiga dimensi (3D) langkah pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap termasuk dalam kategori Sangat Baik (Sangat Layak) digunakan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan data dari para ahli dapat diketahui bahwa menurut ahli materi termasuk dalam kategori layak, ahli media mengatakan termasuk dalam kategori layak, uji coba skala kecil menyatakan termasuk kedalam kategori sangat layak. Sehingga dapat diartikan bahwa media *chart* tiga dimensi (3D) langkah pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap secara keseluruhan sudah layak dan baik digunakan dalam proses pembelajaran pembuatan lipit pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan dari penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembuatan Lipit Dalam Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit Kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur ialah:

1. Pengembangan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D)

Didalam mengembangkan media *chart* tiga dimensi (3D) pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap yaitu dengan cara:

- a. Melakukan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan observasi kelas dan wawancara
- b. Pengembangan produk media *chart* tiga dimensi (3D) yang dilakukan dengan cara :
Penyusunan materi, Merumuskan kompetensi dasar yang ada pada silabus, Merumuskan tujuan pembelajaran, Menyusun strategi pembelajaran, dan Mengembangkan media *chart* tiga dimensi (3D)
- c. Setelah media *chart* tiga dimensi (3D) tersusun, maka media *chart* tiga dimensi (3D) divalidasi oleh para ahli materi dan ahli media
- d. Setelah media divalidasi oleh para ahli, selanjutnya merevisi sesuai saran para ahli.
- e. Selanjutnya media *chart* tiga dimensi (3D) diuji cobakan pada skala kecil dengan jumlah 10 responden.
- f. Kemudian media *chart* tiga dimensi (3D) diuji cobakan ke skala besar agar produk media *chart* tiga dimensi (3D) memiliki hasil yang maksimal.

- g. Tahap selanjutnya merevisi sesuai dengan saran dari responden uji skala besar, bila hasilnya layak maka media *chart* tiga dimensi (3D) dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- h. Media *chart* tiga dimensi (3D) ini digunakan oleh guru dalam penyampaian materi praktik pembuatan lipit.

2. Kelayakan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D)

Kualitas media *chart* tiga dimensi (3D) langkah pembuatan lipit yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur divalidasi oleh ahli materi, ahli media, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar. Hasil validasi ahli materi dan ahli media termasuk kategori layak dengan presentase 100%. Media *chart* tiga dimensi (3D) pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap yang telah dikembangkan sesuai dengan desain Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi (Puslitjaknov) baik menurut ahli materi maupun ahli media tergolong dalam kategori penilaian layak (100%) demikian juga 54% responden dalam uji coba skala kecil mengatakan sangat baik, dan 64% responden dalam uji coba skala besar juga mengatakan sangat baik. Hal ini dapat diartikan bahwa media *chart* tiga dimensi (3D) yang dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran Dasar Teknologi Menjahit di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembuatan Lipit Dalam Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit Kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur. Maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Pengembangan media *chart* tiga dimensi (3D) sebaiknya perlu dipersiapkan lebih matang, mulai dari analisis kebutuhan, penyusunan produk, hingga produk akhir dan hasil pengembangan yang lebih maksimal.
2. Saat proses pembelajaran berlangsung, guru hendaknya selalu melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran karena jika aktivitas belajar siswa itu baik maka, hasil belajarnya pun baik. Dengan adanya media *chart* tiga dimensi (3D) ini siswa dapat menyentuh dan mengamati media dengan materi pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap secara langsung.
3. Bagi guru khususnya guru mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit, penelitian ini hendaknya mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap sebagai media yang mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa serta keberhasilan dalam proses pembelajaran dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anik Ghufroon. (2007). *Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY
- Azhar Arsyad. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Hamalik Oemar. 1982. *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni
- Herwi Susilowati (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Chart dan Jobsheet Proporsi Tubuh Wanita pada Mata Diklat Menggambar Busana di SMK Marsudirini Marganingsih Surakarta*. Skripsi. FT UNY
- Mansur Muslich. (2007). *KTSP Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Miftahul Huda. 2013: *MODEL-MODEL PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset
- Munadi Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: REFERENSI
- Nanie Asri Yuliati, 1993. *Teknologi Busana*. FPTK IKIP Yogyakarta: Yogyakarta
- Nana Sudjana. (2002). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Prapti Karomah. 1990. *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta: FPTK IKIP
- Riduwan, M.B.A. 2009. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: ALFABETA
- Sadima Arief. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Saifudin Azwar. (2001). *Reliabilitas dan validitas*. Pustaka Belajar: Yogyakarta
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan. Statistika Untuk Penelitian*. Bandung :Alfabeta

Surjaweni Wiratna V. *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press

Universitas Negeri Yogyakarta. (2011). *Pedoman Tugas Akhir*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Vina Giri Liani (2009). *Pengembangan Media Pembelajaran Chart Mata Diklat Menggambar Busana di SMK Piri 2 Yogyakarta*. Skripsi. FT UNY

Wijaya dkk (1999). *Proses pembelajaran*. Jakarta: Kencana

Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana

Fashion-mythebestway.blogspot.com. Teknologi Busana

[http://fashion-mythebestway.blogspot.com/2013/04/pengertian-teknologi busana.html](http://fashion-mythebestway.blogspot.com/2013/04/pengertian-teknologi-busana.html)

<http://biebahuachim.files.wordpress.com/2012/10/gb-kampus-buka.jpg>

<http://www.pipercomex.com/2011/11/job-schedule-sheet.html>

LAMPIRAN 1

PERANGKAT PEMBELAJARAN

- Silabus

INSTRUMEN PENELITIAN:

- Hasil Observasi
- Hasil Wawancara

SILABUS MATA PELAJARAN DASAR TEKNOLOGI MENJAHIT

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)
 Program Studi keahlian : Tata Busana
 Kelas /Semester : X/ 1 (Ganjil)

Kompetensi Inti

KI 1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 Menghayati perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI 4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama	Prosedur keselamatan	Mengamati	Tugas	10 Jam	Bahan ajar

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia</p> <p>2.1.Mengamalkan sikap cermat, jujur,teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan</p> <p>2.2.Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat</p> <p>2.3.Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat</p> <p>2.4.Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari</p> <p>3.1 Mendeskripsikan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3)</p> <p>4.1. Menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja</p>	<p>dan kesehatan kerja (K3)</p> <p>Langkah langkah keselamatan kerja menjahit</p>	<p>Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi mengenai prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3).</p> <p>Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi UU Ketenagakerjaan.</p> <p>Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi mengenai keselamatan kerja menjahit dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>Menanya</p> <p>Tanya jawab prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3).</p> <p>Diskusi langkah langkah keselamatan kerja menjahit</p>	<p>Memecahkan masalah sehari-sehari berkaitan dengan keselamatan dan kesehatan kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Ceklist lembar pengamatan kegiatan praktik</p> <p>Portofolio</p> <p>Laporan tertulis kelompok</p> <p>Tes</p>		<p>Keselamatan dan Kesehatan Kerja</p> <p>Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya</p>

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		Eksperimen mempraktikkan K3 dalam kegiatan praktik Asosiasi Diskusi konsep keselamatan dan kesehatan kerja melalui kegiatan praktik Menyimpulkan hasil Komunikasi Presentasi kelompok tentang hasil langkah keselamatan kerja menjahit	Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat	Limbah organik dan an organik Mengelola limbah	Mengamati Melakukan studi pustaka	Tugas Memecahkan	14 Jam	Bahan ajar Dasar teknologi

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>untuk kemaslahatan umat manusia</p> <p>2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan</p> <p>2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat</p> <p>2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat</p> <p>2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari</p>	praktik menjahit pakaian	<p>untuk mencari informasi mengenai limbah</p> <p>Memberikan ilustrasi dengan menggunakan media (misalnya sumber belajar yang relevan) tentang pengertian ,Jenis dan Sumber limbah</p> <p>Menanya</p> <p>Tanya jawab Dampak limbah terhadap lingkungan</p> <p>Diskusi Langkah Cara menangani limbah organik dan an organik</p> <p>Eksperimen</p> <p>Mengelola limbah an organik kegiatan busana untuk meminimisasi</p>	<p>masalah sehari-hari berkaitan dengan hasil kegiatan praktik menjahit</p> <p>Observasi</p> <p>Ceklist lembar pengamatan kegiatan eksperimen</p> <p>Portofolio</p> <p>Laporan tertulis kelompok</p> <p>Tes</p> <p>Tes tertulis</p>		<p>menjahit</p> <p>Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya</p>
3.2. Mendeskripsikan pengertian, jenis dan sumber limbah					
4.2. Mengelola limbah organik dan an organik					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		limbah kegiatan praktik secara berkelompok Asosiasi Diskusi pengelolaan limbah Menyimpulkan hasil Komunikasi Presentasi kelompok tentang hasil langkah keselamatan kerja menjahit	bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	<ul style="list-style-type: none"> - Pengertian dan fungsi mesin jahit dan mesin penyelesaian - Macam macam mesin jahit dan mesin penyelesaian 	Mengamati	Tugas	10 Jam	Bahan Ajar Teknologi Menjahit Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang
2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan		Mengamati penjelasan dan ilustrasi guru untuk merumuskan konsep, jenis dan fungsi alat jahit serta hubungan antara konsep-konsep itu dalam diskusi kelas.	Memecahkan masalah sehari-hari berkaitan dengan hasil kegiatan praktik		

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat</p> <p>2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat</p> <p>2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari</p>		<p>Menanya Tanya jawab tentang Jenis alat jahit, bagian mesin jahit dan bagian mesin penyelesaian melalui diskusi kelas</p> <p>Asosiasi Menarik kesimpulan tentang fungsi alat jahit berdasarkan jenis dan kegunaannya</p> <p>Eksperimen/explore Eksplorasi bagian mesin jahit dan mesin penyelesaian Eksplorasi gerakan mesin jahit berdasarkan cara kerjanya dalam ruang praktik</p> <p>Komunikasi</p>	<p>menjahit</p> <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan kegiatan eksperimen</p> <p>Portofolio Laporan tertulis kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>		dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya
3.3. Menjelaskan mesin jahit dan mesin penyelesaian					
4.3. Mengidentifikasi bagian bagian mesin jahit dan mesin penyelesaian					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		Presentasi kelompok tentang identifikasi bagian mesin jahit dan mesin penyelesaian			
<p>1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia</p> <p>2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan</p> <p>2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat</p> <p>2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat</p> <p>2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran</p>	<p>Mesin jahit manual dan industri</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengoperasikan mesin jahit manual dengan berbagai setikan 2. Mengoperasikan mesin jahit industri dengan berbagai setikan 3. Membuat benda (lenan rumah tangga) 	<p>Mengamati</p> <p>Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi mengenai mesin jahit manual dan industri</p> <p>Memberikan ilustrasi dengan menggunakan media sesungguhnya sesuai cara kerja</p> <p>Menanya</p> <p>Tanya jawab tentang perbedaan mesin industri dan manual melalui diskusi kelas</p>	<p>Tugas</p> <p>Memecahkan masalah sehari-hari berkaitan dengan hasil kegiatan praktik menjahit</p> <p>Observasi</p> <p>Ceklist lembar pengamatan kegiatan eksperimen</p>	<p>49 Jam</p>	<p>Bahan Ajar Dasar Teknologi Menjahit</p> <p>Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya</p>

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
sehari-hari		Eksperimen/explore Praktik mengoperasikan mesin jahit manual dan industri secara individual Membuat benda dengan menggunakan hasil praktik pengoperasian mesin jahit Asosiasi Mendata hasil pengoperasian mesin Diskusi data pengoperasian mesin jahit manual dan industri Menyimpulkan hasil Komunikasi Presentasi kelompok tentang pengoperasian mesin jahit	Portofolio Laporan tertulis kelompok Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		
3.4.Membedakan jenis mesin jahit manual dan industri					
4.4. Mengoperasikan mesin jahit manual dan industri					
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan	- Pengertian alat jahit penunjang	Mengamati Mengamati penjelasan	Tugas Menyelesaik	10 Jam	Bahan ajar dasar

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia</p> <p>2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan</p> <p>2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat</p> <p>2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat</p> <p>2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari</p> <p>3.5. Menjelaskan alat jahit penunjang</p> <p>4.5. Menggunakan alat jahit penunjang</p>	<p>- Macam macam alat jahit penunjang dan fungsinya</p>	<p>dan ilustrasi guru tentang alat jahit penunjang dalam kegiatan praktik menjahit dalam diskusi kelas.</p> <p>Menanya</p> <p>Diskusi kelompok cepat alat jahit penunjang</p> <p>Tanya jawab tentang Jenis dan fungsi alat jahit penunjang melalui diskusi kelas</p> <p>Eksperimen/explore</p> <p>Praktik menggunakan alat jahit penunjang secara individual</p> <p>Asosiasi</p> <p>Mendata hasil praktik alat jahit penunjang</p> <p>Diskusi hasil data</p>	<p>an soal-soal tentang hasil kegiatan praktik</p> <p>Observasi</p> <p>Ceklist lembar pengamatan kegiatan presentasi kelompok</p> <p>Portofolio</p> <p>Laporan tertulis kelompok</p> <p>Tes</p> <p>Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>		<p>teknologi menjahit</p> <p>Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya</p>

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		Menyimplkan hasil Komunikasi Presentasi kelompok tentang alat jahit penjang berdasarkan klasifikasinya			
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	<ul style="list-style-type: none"> - Pengertian alat jahit bantu dan fungsinya - Macam macam alat jahit bantu manual dan industri serta cara penggunaannya (Macam macam sepatu mesin, attachment dll) 	Mengamati Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi mengenai alat jahit bantu dan aksesoris sepatu mesin manual dan industri Memberikan contoh dengan menggunakan media sesungguhnya	Tugas Membuat esai pribadi tentang alat jahit bantu dan aksesoris Menyelesaikan soal-soal	21 Jam	Bahan Ajar Dasar teknologi menjahit Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku,
2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan		Menanya Tanya jawab tentang Jenis dan fungsi alat jahit	Observasi Ceklist lembar pengamatan		
2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat 2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>prinsip musyawarah mufakat</p> <p>2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari</p>		<p>bantu melalui diskusi kelas</p> <p>Diskusi kelompok cepat aksesoris sepatu mesin manual dan industri</p>	<p>kegiatan presentasi kelompok</p>		sumber lainnya
<p>3.6.Mengidentifikasi alat jahit bantu mesin manual dan industri</p>		<p>Eksperimen/explore</p> <p>Praktik mengoperasikan alat jahit bantu , aksesoris sepatu mesin manual, industri secara individual</p>	<p>Portofolio</p> <p>Laporan tertulis kelompok</p>		
<p>4.6.Menggunakan alat jahit bantu mesin manual dan industri</p>		<p>Asosiasi</p> <p>Mendata hasil praktik</p> <p>Diskusi hasil praktik</p> <p>Mengambil kesimpulan</p> <p>Komunikasi</p> <p>Presentasi kelompok tentang alat jahit bantu berdasarkan klasifikasinya</p>	<p>Tes</p> <p>Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>		

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	<ul style="list-style-type: none"> - Pengertian dan fungsi standar mutu jahitan - Cara memeriksa mutu hasil jahitan 	<p>Mengamati Mencari informasi tentang pengertian standar mutu hasil jahitan . Memberikan contoh dengan menggunakan media sesungguhnya</p> <p>Menanya Tanya jawab tentang standar mutu jahitan, cara memeriksa mutu jahitan melalui diskusi kelas</p> <p>Eksperimen/explore Eksplorasi tentang standar mutu hasil jahitan berdasarkan jenis kain Praktik menilai hasil pekerjaan menjahit pakaian berdasarkan</p>	<p>Tugas Membuat esai pribadi tentang standar mutu hasil pekerjaan menjahit Menyelesaikan soal-soal</p> <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan kegiatan presentasi kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis kelompok</p>	12 Jam	Bahan ajar Quality Control Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya
2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan					
2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat					
2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat					
2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari					
3.7. Menjelaskan standar mutu jahitan					
4.7. Memeriksa hasil jahitan					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		standar mutu secara individual Asosiasi Mendata hasil percobaan Diskusi hasil praktik dengan standar mutu Menyimpulkan hasil Komunikasi Presentasi kelompok tentang cara memeriksa hasil jahitan	Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		

**SILABUS MATA PELAJARAN
DASAR TEKNOLOGI MENJAHIT**

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)
 Program Studi keahlian : Tata Busana
 Kelas /Semester : X/2 (Genap)

Kompetensi Inti

KI 1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

- KI 2 Menghayati perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI 4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	Teknik dasar menjahit	Mengamati Mengamatigambartentang macam-macamteknikdasar menjahit	Tugas Membuat klipping tentang teknik dasar mnjahit Menyelesaikan soal-soal	10 Jam	Bahan Ajar Dasar teknologi menjahit Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber
2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur ,teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi		Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi mengenai tujuan dan fungsi teknik dasar menjahit	Observasi Ceklist lembar pengamatan kegiatan presentasi kelompok		

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>sikap dalam melakukan pekerjaan</p> <p>2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat</p> <p>2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat</p> <p>2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari</p>		<p>Memberikan contoh dengan menggunakan media sesungguhnya tentang Teknik dasar menjahit</p> <p>Menanya Tanya jawab tentang macam-macam teknik dasar menjahit melalui diskusi kelas Tanya jawab tentang tujuan dan fungsi teknik menjahit</p> <p>Eksperimen/explore Praktik membuat macam-macam kampuh secara individual</p> <p>Asosiasi Mendata hasil kegiatan</p>	<p>Portofolio Laporan tertulis kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>		lainnya
3.8. Menjelaskan pengertian dan jenis kampuh					
4.8. Membuat macam-macam kampuh					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p>eksperimen Diskusi data hasil eksperimen Menyimpulkan hasil eksperimen Salingmengevaluasihasilpraktik(antarteman, baikindidumaupunkelompok</p> <p>Komunikasi Presentasi kelompok tentang langkah kerja membuat kampuh</p> <p>Menyampaikanpengalaman tentangkesulitandankemudahansertamanfaatselamamelakukanpraktikpembuatanmacam-macamkampuh/teknikdasar menjahit</p>			

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		Menyampaikan hasil evaluasi hasil praktik (individu maupun kelompok)			
<p>1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia</p> <p>2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan</p> <p>2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat</p>	Macam-macam kelim	<p>Mengamati Mengamati gambar tentang macam-macam kelim</p> <p>Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi mengenai pengertian dan macam-macam kelim</p> <p>Memberikan contoh dengan menggunakan media sesungguhnya tentang kelim</p> <p>Mengamati demonstrasi bagian meteri yang dinilai sulit</p> <p>Menanya</p>	<p>Tugas Membuat esai tentang kelim Menyelesaikan soal-soal</p> <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan kegiatan presentasi kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis</p>	10 Jam	<p>Bahan ajar Dasar teknologi menjahit</p> <p>Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya</p>

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat		<p>Tanya jawab tentang Langkah kerja membuat macam-macam kelim melalui diskusi kelas</p> <p>Eksperimen/explore Praktik membuat macam-macam kelim secara individual Praktik menilai hasil pekerjaan menjahit berdasarkan standar mutu secara individual Menyusunlaporan/klipingh asilpraktik</p> <p>Asosiasi Mendata hasil praktik Diskusi hasil praktik Menyimpulkan hasildiskusi Menyimpulkanhasilpraktik menilaipekerjaantemanma upunpekerjaansendiri</p>	<p>bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>		
2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalampembelajaran sehari-hari					
3.9. Menjelaskan pengertian dan jenis kelim					
4.9. Membuat macam-macam kelim					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		Menyusunlaporan Komunikasi Presentasi kelompok tentang langkah kerja membuat kelim Menyampaikanataumempr esentasikanhasilpenilaian			
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	Macam-macam belahan	Mengamati Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi mengenai Pengertian belahan Macam-macam belahan Memberikan contoh dengan menggunakan media sesungguhnya tentang belahan Mengamati video/gambartentangMaca m-macam belahan	Tugas Menyelesaikan soal-soal Observasi Ceklist lembar pengamatan kegiatan presentasi kelompok Portofolio Laporan tertulis kelompok	20 Jam	Bahan ajar Dasar teknologi menjahit Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya
2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur ,teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>pekerjaan</p> <p>2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat</p> <p>2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat</p> <p>2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari</p>		<p>Mengamatidemonstrasipe nyelesaiansebagianmateri yang dianggapsulit</p> <p>Menanya Tanya jawab tentang Macam-macam belahan dan penyelesaian sudut Tanya jawab tentang Langkah kerja membuat Macam-macam belahan Macam-macam penyelesaian sudut melalui diskusi kelas</p> <p>Eksperimen/explore Praktik membuat macam-macam belahan dan penyelesaian sudut secara individual</p> <p>Asosiasi</p>	<p>Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>		
3.10. Mendeskripsikan pengertian dan jenis belahan					
4.10. Membuat macam-macam belahan					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p>Menganalisis hasil praktik Diskusi hasil praktik dengan standar mutu Menyusun laporan/kliping hasil praktik</p> <p>Komunikasi Presentasi kelompok tentang langkah kerja membuat belahan</p>			
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	Kerutan	<p>Mengamati Memberikan contoh dengan menggunakan media sesungguhnya tentang Kerutan</p> <p>Mengamati demonstrasi bagian meteri yang dinilai sulit</p>	<p>Tugas Menyelesaikan soal-soal</p> <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan kegiatan presentasi kelompok</p>	10 Jam	<p>Bahan ajar Dasar teknologi menjahit</p> <p>Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari</p>
2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur, teliti dan tanggung jawab					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan</p> <p>2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat</p> <p>2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat</p> <p>2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari</p>		<p>Menanya Tanya jawab tentang Macam-macam Kerutan Tanya jawab tentang Langkah kerja membuat Macam-macam Kerutan melalui diskusi kelas</p> <p>Eksperimen/explore Praktik membuat macam-macam Kerutan secara individual</p> <p>Asosiasi Mendata hasil pembuatan kerutan Diskusi hasil praktik dengan standar mutu Menyusun laporan/kliping hasil praktik pembuatan kerutan</p>	<p>Portofolio Laporan tertulis kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>		internet, jurnal, buku, sumber lainnya
3.11. Mendeskripsikan pengertian dan jenis kerutan					
4.11. Membuat macam-macam					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
kerutan		Komunikasi Presentasi kelompok tentang langkah kerja membuat Kerutan			
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	Pengertian Jenis dan cara membuat lipit	Mengamati Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi mengenai Hiasan pakaian lipit Memberikan contoh dengan menggunakan media sesungguhnya tentang lipit Mengamatidemonstrasiteknik/carapembuatanlipit Menanya Tanya jawab tentang Pengertian ,Jenis ,Macam-	Tugas Menyelesaikan soal-soal Observasi Ceklist lembar pengamatan kegiatan presentasi kelompok Portofolio Laporan tertulis kelompok	10 Jam	Bahan ajar Dasar teknologi menjahit Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya
2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur ,teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat</p> <p>2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat</p> <p>2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari</p>		<p>macam membuat lipit</p> <p>Tanya jawab tentang Langkah kerja membuat Macam-macam lipit melalui diskusi kelas</p> <p>Eksperimen/explore Praktik membuat macam-macam lipit secara individual</p> <p>Asosiasi Mengumpul kangambar macam-macam lipit Mendata hasil praktik Saling mengevaluasi hasil praktik (individu/kelompok) Diskusi hasil praktik dalam kelompok Menyimpulkan hasil praktik Menyusun laporan/kliping macam-macam lipit</p>	<p>Tes</p> <p>Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>		
3.12. Mendeskripsikan pengertian dan jenis lipit					
4.12. Membuat macam-macam lipit					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		Komunikasi Presentasi kelompok tentang langkah kerja membuat lipit Presentasikesimpulandari hasilmengevaluasipekerja anteman			
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia 2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur ,teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan	Penyelesaian serip,depun dan rompok	Mengamati Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi mengenai penyelesaian serip,depun dan rompok Mengamatigambarpenyelesaian serip,depun dan rompok Memberikan contoh dengan menggunakan media sesungguhnya tentang penyelesaian serip,depun dan rompok	Tugas Menyelesaikan soal-soal Observasi Ceklist lembar pengamatan kegiatan presentasi kelompok Portofolio Laporan tertulis kelompok	14 Jam	Bahan ajar Dasar teknologi menjahit Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>pekerjaan</p> <p>2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat</p> <p>2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat</p> <p>2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari</p>		<p>Mengamatidemonstrasipe nyelesaiansebagianmateri yang dinilaisulit</p> <p>Menanya Tanya jawab tentang penyelesaian serip,depun dan rompok Tanya jawab tentang Langkah kerja membuat penyelesaian serip,depun dan rompok melalui diskusi kelas</p> <p>Eksperimen/explore Praktik membuat macam-macam penyelesaian serip,depun dan rompok secara individual</p> <p>Asosiasi Mendata hasil kegiatan</p>	<p>Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>		
3.13. Menjelaskan tujuan dan jenis penyelesaian tepi (serip ,depun dan rompok)					
4.13. Membuat penyelesaian serip ,depun dan rompok					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p>praktik Diskusi data hasil kegiatan praktik Salingmengevaluasihasilp ekerjaanteman Menyimpulkan hasil Menyusunlaporan/klipingP enyelesaian serip,depun dan rompok</p> <p>Komunikasi Presentasi kelompok tentang langkah kerja membuat Kerutan</p> <p>Memperagakanhasilprakti k yang dinilaisesuaidengan criteria mutu</p>			
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran	Tujuan , guna dan jenis	Mengamati	Tugas	28 Jam	Bahan ajar

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia</p> <p>2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan</p> <p>2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat</p> <p>2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat</p>	, saku Membuat saku	<p>Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi mengenai saku</p> <p>Mengamati gambar macam-macam saku</p> <p>Memberikan contoh dengan menggunakan media sesungguhnya tentang saku</p> <p>Mengamati demonstrasi penyelesaian saku yang dinilai sulit</p> <p>Menanya Tanya jawab tentang Pengertian, jenis dan guna saku Tanya jawab tentang Langkah kerja membuat Macam-macam saku</p> <p>Eksperimen/explore Praktik membuat macam-</p>	<p>Menyelesaikan soal-soal</p> <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan kegiatan presentasi kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>		<p>Dasar teknologi menjahit</p> <p>Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya</p>

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari		macam saku dalam, tempel dan sisi secara individual			
3.14. Menjelaskan pengertian, tujuan dan jenis saku		Asosiasi Mendata hasil kegiatan praktik Diskusi melalui diskusi kelas Menyimpulkan hasil Merumuskan hasil praktik dan bentuk laporan/kliping			
4.14. Membuat macam-macam saku		Komunikasi Presentasi kelompok tentang langkah kerja membuat macam-macam saku Memperagakan hasil praktik yang dinilai sesuai dengan kriteria mutu			

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia</p> <p>2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur ,teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan</p> <p>2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat</p> <p>2.3. Mengamalkan nilai dan budaya</p>	Perbaikan kerusakan mesin jahit	<p>Mengamati</p> <p>Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi mengenai perbaikan kerusakan mesin jahit</p> <p>Mengamati gambar/video tentang macam-macam kerusakan kecil pada mesin jahit dan mesin penjahit</p> <p>Memberikan contoh dengan menggunakan media sesungguhnya</p> <p>Mengamati demonstrasi tentang perbaikan kerusakan kecil</p> <p>Menanya</p> <p>Tanya jawab tentang</p>	<p>Tugas</p> <p>Menyelesaikan soal-soal</p> <p>Observasi</p> <p>Ceklist lembar pengamatan kegiatan presentasi kelompok</p> <p>Portofolio</p> <p>Laporan tertulis kelompok</p> <p>Tes</p> <p>Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>	14 Jam	<p>Bahan ajar Dasar teknologi menjahit</p> <p>Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya</p>

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat</p> <p>2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari</p>		<p>kerusakan mesin jahit Tanya jawab tentang perbaikan mesin jahit melalui diskusi kelas</p> <p>Eksperimen/explore Praktik perbaikan mesin jahit secara individual</p> <p>Asosiasi Diskusi hasil kegiatan praktik Menyimpulkan hasil</p> <p>Komunikasi Presentasi kelompok tentang perbaikan kerusakan mesin jahit</p>			
3.15. Menjelaskan pengertian, jenis kerusakan mesin jahit					
4.15. Menganalisis kerusakan kecil pada mesin jahit dan mesin penyelesaian					
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan	Pemeliharaan Inventarisasi alat jahit	Mengamati Melakukan studi pustaka	Tugas Menyelesaikan	10 Jam	Bahan ajar Dasar

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia</p> <p>2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan</p> <p>2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat</p> <p>2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat</p> <p>2.4. Menghargai kerja individu dan</p>		<p>untuk mencari informasi mengenai pemeliharaan, Inventarisasi alat jahit</p> <p>Mengamati video/gambar atau studi kasus tentang akibat dari kelalai andalam pemeliharaan dan menginventarisasi alat jahit</p> <p>Memberikan contoh dengan menggunakan media sesungguhnya tentang Inventarisasi alat jahit</p> <p>Menanya Tanya jawab tentang pemeliharaan alat jahit melalui diskusi kelas</p> <p>Eksperimen/explore Praktik perbaikan dan pemeliharaan alat jahit secara individual</p>	<p>soal-soal</p> <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan kegiatan presentasi kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>		<p>teknologi menjahit</p> <p>Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya</p>

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
kelompok dalam pembelajaran sehari-hari		Asosiasi Mendata hasil pemeliharaan alat jahit Diskusi hasil pemeliharaan Menyimpulkan hasil Komunikasi Presentasi kelompok tentang pemeliharaan alat jahit Menampilkan studi kasus tentang Pemeliharaan Inventarisasi alat jahit			
3.16. Menjelaskan pengertian , tujuan dan jenis pemeliharaan alat jahit					
4.16. Melaksanakan pemeliharaan alat jahit					

**HASIL OBSERVASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PEMBUATAN
LIPIT DI SMK MUHAMMADIYAH 1 BOROBUDUR**

No.	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Penggunaan Media			
	a. Papan tulis	√		Pada saat proses pembelajaran, guru menggunakan buku sebagai panduan belajar mengajar serta jobsheet.
	b. Buku	√		
	c. Benda jadi		√	
	d. Chart		√	
	e. Hand out		√	
	f. Jobsheet	√		
	g. Lain-lain		√	
2.	Penggunaan metode			
	a. Ceramah	√		Guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, dan pemberian tugas
	b. Tanya Jawab	√		
	c. Diskusi		√	
	d. Demonstrasi	√		
	e. Pemberian Tugas	√		
3.	Sikap Siswa			
	a. Aktif		√	Siswa kurang aktif saat mengikuti proses pembelajaran karena media yang digunakan kurang menarik.
	b. Pasif	√		
4.	Sarana dan Prasarana			
	a. LCD		√	

HASIL WAWANCARA PEMBELAJARAN PEMBUATAN LIPIT DI SMK MUHAMMADIYAH 1 BOROBUDUR

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran pembuatan lipit di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur sebagai berikut:

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Penggunaan metode pembelajaran dikelas?	Metode yang digunakan hanya ceramah
2.	Bagaimana sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas?	Siswa sangat pasif dalam mengikuti pembelajaran dikelas dikarenakan media yang digunakan kurang menarik menurut siswa
3.	Media apa sajakah yang digunakan pada saat proses pembelajaran ?	Media yang ada buku dan jobsheet
4.	Bagaimana hasil belajar siswa saat menggunakan media tersebut ?	Ada nilai siswa kurang memenuhi KKM
5.	Apa yang ibu harapkan dalam pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran menggambar busana ?	Media yang dapat digunakan oleh siswa untuk belajar mandiri, menarik, dan sesuai dengan kompetensi yang ada.

HASIL WAWANCARA PEMBELAJARAN PEMBUATAN LIPIT DI SMK MUHAMMADIYAH 1 BOROBUDUR

Hasil wawancara dengan siswa di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur adalah sebagai berikut:

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kendala apa yang dialami dalam proses pembelajaran?	Kurang dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru karena tidak didukung dengan media yang mampu menjelaskan secara detail tentang materi yang disampaikan.
2.	Media apa saja yang digunakan guru dalam proses pembelajaran?	Papan tulis dan jobsheet, tetapi jobsheet hanya dipegang oleh guru sehingga siswa hanya berharap pada penjelasan dari guru. Materi yang terdapat di dalam jobsheet juga hanya berisi garis besar materi.
3.	Media apakah yang dibutuhkan agar proses belajar semakin mudah?	Buku pelajaran yang berisi tentang pengertian macam-macam lipit dan langkah-langkah pembuatan lipit.

LAMPIRAN 2

VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN PENELITIAN

- **Validitas Ahli Media**
- **Reliabilitas Ahli Media**
- **Validitas Ahli Materi**
- **Reliabilitas Ahli Materi**
- **Angket Keterbacaan untuk Siswa**

B. Karakteristik Tampilan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembuatan Lipit

No.	Pertanyaan	Kriteria	
		Layak	Tidak Layak
7	Tampilan media <i>chart</i> tiga dimensi menarik minat belajar siswa	✓	
8	Penggunaan media <i>chart</i> tiga dimensi masih dalam kontrol guru yang menjelaskan tentang materi pembelajarannya	✓	
9	Penyajian teori dan praktik media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) dengan mudah dapat dipahami oleh siswa.	✓	
10	Ukuran huruf yang mudah dibaca	✓	

C. Aspek Keunggulan Media Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembuatan Lipit

No.	Pertanyaan	Kriteria	
		Layak	Tidak Layak
11	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami pembuatan lipit dengan media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) secara langsung	✓	
12	Penyajian media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) pembuatan lipit dapat dilihat secara langsung	✓	
13	Penggunaan media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) menunjukkan obyek secara utuh	✓	
14	Media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) sebagai bahan ajar fleksibel	✓	

A. Aspek Fungsi dan Manfaat Media *Chart* Tiga Dimensi Pembuatan Lipit

No.	Pertanyaan	Kriteri	
		Layak	Tidak Layak
1	Media <i>chart</i> tiga dimensi ini dapat menjelaskan materi karena memiliki contoh yang dapat diamati secara langsung	✓	
2	Media <i>chart</i> tiga dimensi juga dapat menunjukkan bentuk media utuh sehingga mudah untuk dipelajari	✓	
3	Media <i>chart</i> tiga dimensi dapat menarik minat belajar siswa	✓	
4	Media <i>chart</i> tiga dimensi pembuatan lipit ini dapat dibawa keruang kelas karena tidak terlalu besar dan mudah dibawa	✓	
5	Media <i>chart</i> tiga dimensi mengajak interaksi secara langsung untuk memahami sendiri materi pembuatan macam-macam lipit	✓	
6	Media <i>chart</i> tiga dimensi memotivasi belajar siswa	✓	

B. Saran/Komentar

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

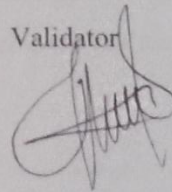
Dengan ini menyatakan bahwa materi pembelajaran :

- ☒ Layak digunakan sebagai sumber belajar tanpa perbaikan
- ☐ Layak digunakan sebagai sumber belajar dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 2017

Validator



Iin Marlina, S. Pd

Catatan

☐ ✓ Beri tanda

B. Aspek Kelayakan Materi Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembuatan Lipit

No.	Pertanyaan	Kriteria	
		Layak	Tidak Layak
1.	Materi yang disajikan dalam media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) sesuai dengan standar kompetensi	✓	
2.	Materi yang disajikan dalam media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) sesuai dengan tujuan belajar pembuatan lipit.	✓	
3.	Materi yang disajikan dalam media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	✓	
4.	Materi yang disajikan dalam media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) menjelaskan tentang pengertian macam-macam Lipit	✓	
5.	Materi yang disajikan dalam media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) menjelaskan tentang pengertian Lipit Sungkup dan Lipit Hadap	✓	
6.	Materi yang disajikan dalam media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) menjelaskan tentang alat dan bahan	✓	
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) memberikan penjelasan langkah-langkah pembuatan lipit	✓	
8.	Materi yang disajikan dalam media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) memiliki tingkat kesulitan isi materi sesuai dengan kemampuan siswa	✓	
9.	Petunjuk penggunaan media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) (petunjuk belajar) dibuat secara jelas	✓	



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat : Kampus Karangmalang Yogyakarta, 55281; Telp. (0274) 586168

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Ibu Iin Marlina, S. Pd
Guru Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknologi Menjahit
Di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya :

Nama : Arini Safrida
NIM : 10513244024
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi Pembuatan Lipit Dalam Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknologi Menjahit Kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur

Dengan hormat Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai Bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi – kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) instrumen TAS

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan Terimakasih.

Yogyakarta, 2017
Pemohon,

Arini Safrida
10513244024

Mengetahui,

Pembimbing TAS,

Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Busana,

Dr. Widiastuti, M.Pd
NIP. 19721115200003 2 001

Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si
NIP.19620503 198702 2 001

A. Saran/ Revisi

.....
.....
.....
.....

B. Kesimpulan

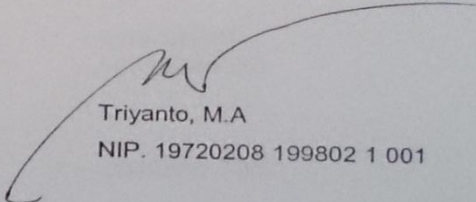
Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Dalam Pembuat Lipit Dalam Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknologi Menjahit Kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur ini dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan sebagai sumber belajar tanpa revisi
☐ Layak digunakan sebagai sumber belajar dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak Layak

Yogyakarta,

2017

Validator,


Triyanto, M.A

NIP. 19720208 199802 1 001

	Karakteristik Tampilan Media <i>Chart</i> Tiga Dimensi (3D)		
7.	Tampilan media <i>chart</i> tiga dimensi menarik minat belajar siswa	✓	
8.	Penggunaan media <i>chart</i> tiga dimensi masih dalam kontrol guru yang menjelaskan tentang materi pembelajarannya	✓	
9.	Penyajian teori dan praktik media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) dengan mudah dapat dipahami oleh siswa.	✓	
10.	Ukuran huruf yang mudah dibaca	✓	
	Keunggulan Media Pembelajaran <i>Chart</i> Tiga Dimensi (3D)		
11.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami pembuatan lipit dengan media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) secara langsung	✓	
12.	Penyajian media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) pembuatan lipit dapat dilihat dengan mudah karena menggunakan media aslinya	✓	
13.	Penggunaan media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) menunjukkan obyek yang secara utuh	✓	
14.	Media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) sebagai bahan ajar fleksibel yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran karena memiliki alur proses yang jelas	✓	

Instrumen kelayakan Media Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi (3D)
Pembuatan Lipit Oleh Ahli Media

No.	Pernyataan	Kriteria	
	Fungsi dan Manfaat Media	L	TL
1.	Media <i>chart</i> tiga dimensi ini dapat menjelaskan materi karena memiliki contoh yang dapat diamati secara langsung.	✓	
2.	Media <i>chart</i> tiga dimensi juga dapat menunjukkan bentuk media utuh sesuai dengan benda aslinya sehingga mudah untuk dipelajari.	✓	
3.	Media <i>chart</i> tiga dimensi dapat menarik minat belajar siswa karena disajikan dengan memadukan warna-warna yang mendorong minat belajar siswa dalam memahami materi pembuatan macam-macam lipit.	✓	
4.	Media <i>chart</i> tiga dimensi pembuatan lipit ini dapat dibawa keruang kelas karena tidak terlalu besar dan mudah dibawa.	✓	
5.	Media <i>chart</i> tiga dimensi mengajak interaksi secara langsung untuk memahami sendiri materi pembuatan macam-macam lipit dengan melihat dan menyentuh.	✓	
6.	Media <i>chart</i> tiga dimensi memotivasi belajar siswa untuk memahami materi pembuatan macam-macam lipit.	✓	

A. Saran/ Revisi

A. Saran/ Revisi

Sampul kitab menarik,
juga ada foto-foto yg menarik.

B. Kesimpulan

Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Dalam Pembuat Lipit Dalam Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknologi Menjahit Kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur ini dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan sebagai sumber belajar tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan sebagai sumber belajar dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak Layak

Yogyakarta, 20/7/2017

Validator,

Triyanto, M.A

NIP. 19720208 199802 1 001

	Karakteristik Tampilan Media <i>Chart</i> Tiga Dimensi (3D)		
7.	Tampilan media <i>chart</i> tiga dimensi menarik minat belajar siswa		✓
8.	Penggunaan media <i>chart</i> tiga dimensi masih dalam kontrol guru yang menjelaskan tentang materi pembelajarannya	✓	
9.	Penyajian teori dan praktik media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) dengan mudah dapat dipahami oleh siswa.	✓	
10.	Ukuran huruf yang mudah dibaca	✓	
	Keunggulan Media Pembelajaran <i>Chart</i> Tiga Dimensi (3D)		
11.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami pembuatan lipit dengan media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) secara langsung	✓	
12.	Penyajian media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) pembuatan lipit dapat dilihat dengan mudah karena menggunakan media aslinya	✓	
13.	Penggunaan media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) menunjukkan obyek yang secara utuh	✓	
14.	Media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) sebagai bahan ajar fleksibel yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran karena memiliki alur proses yang jelas	✓	

Instrumen kelayakan Media Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi (3D)
Pembuatan Lipit Oleh Ahli Media

No.	Pernyataan	Kriteria	
		L	TL
1.	Media <i>chart</i> tiga dimensi ini dapat menjelaskan materi karena memiliki contoh yang dapat diamati secara langsung.	✓	
2.	Media <i>chart</i> tiga dimensi juga dapat menunjukkan bentuk media utuh sesuai dengan benda aslinya sehingga mudah untuk dipelajari.	✓	
3.	Media <i>chart</i> tiga dimensi dapat menarik minat belajar siswa karena disajikan dengan memadukan warna-warna yang mendorong minat belajar siswa dalam memahami materi pembuatan macam-macam lipit.		✓
4.	Media <i>chart</i> tiga dimensi pembuatan lipit ini dapat dibawa keruang kelas karena tidak terlalu besar dan mudah dibawa.	✓	
5.	Media <i>chart</i> tiga dimensi mengajak interaksi secara langsung untuk memahami sendiri materi pembuatan macam-macam lipit dengan melihat dan menyentuh.	✓	
6.	Media <i>chart</i> tiga dimensi memotivasi belajar siswa untuk memahami materi pembuatan macam-macam lipit.		✓



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat : Kampus Karangmalang Yogyakarta, 55281; Telp. (0274) 586168

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Triyanto, M.A
NIP : 19720208 199802 1 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Arini Safrida
NIM : 10513244024
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi Pembuatan Lipit Dalam Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknologi Menjahit Kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur

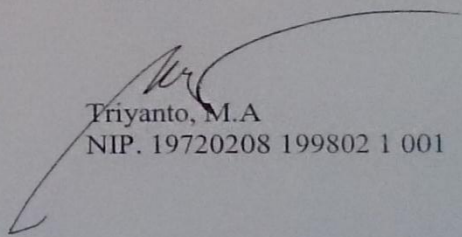
Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan

sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2017
Validator,


Triyanto, M.A
NIP. 19720208 199802 1 001

Catatan

☐ ✓ Beri tanda



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat : Kampus Karangmalang Yogyakarta, 55281; Telp. (0274) 586168

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak Triyanto, M. A
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana
Di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya :

Nama : Arini Safrida
NIM : 10513244024
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran *Chart Tiga*
Dimensi Pembuatan Lipit Dalam Mata Pelajaran Dasar-dasar
Teknologi Menjahit Kelas X di SMK Muhammadiyah 1
Borobudur

Dengan hormat Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai Bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: 1) proposal TAS, (2) kisi – kisi instrument penelitian TAS, dan (3) instrument penelitian TAS

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan Terimakasih.

Yogyakarta, Maret 2017

Pemohon,

Arini Safrida
10513244024

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Busana,

Dr. Widiastuti, M.Pd
NIP. 19721115200003 2 001

Pembimbing TAS,

Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si
NIP. 19620503 198702 2 001

Hasil Validasi Materi Chart Tiga Dimensi (3D)

Nama Mahasiswa : Arini Safrida

NIM : 10513244024

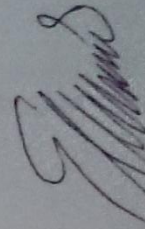
Judul TAS

: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CHART TIGA DIMENSI (3D) PEMBUATAN LIPIT DALAM MATA PELAJARAN LIPIT DALAM MATA PELAJARAN DASAR-DASAR TEKNOLOGI MENJAHIT KELAS X DI SMK MUHAMMADIYAH 1 BOROBUDUR

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
		Materi di Media dan dipel sheet bentuk 3D
		Langkah kerja yg di lengkapi
		Gambar yg komuni talif dan
		dan menarik.
	Komentar Umum/ Lain-lain:	

Yogyakarta, Juli 2017

Validator,



Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes
NIP. 19600427198503 2 001

A. Saran/ Revisi

materi di susun dengan
gambar belajar dan di buat
lebih menarik.

B. Kesimpulan

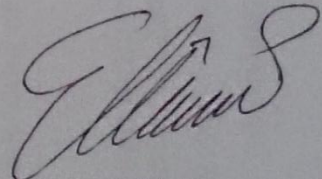
Materi Dalam Pembuatan Lipit Mata Pelajaran Dasar-dasar
Teknologi Menjahit Kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur ini
dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan sebagai sumber belajar tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan sebagai sumber belajar dengan revisi sesuai
saran
- ☐ Tidak Layak

Yogyakarta,

2017

Validator



Enny Zuhni Khayati, M. Kes

NIP. 19600427 198503 2 001

**Instrumen Kelayakan Materi Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi (3D)
Pembuatan Lipit Oleh Ahli Materi**

No.	Pernyataan	Kriteria	
		L	TL
1.	Materi yang disajikan dalam media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) sesuai dengan standar kompetensi dasar pembuatan lipit	✓	
2.	Materi yang disajikan dalam media media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) sesuai dengan tujuan pembelajaran pembuatan lipit	✓	
3.	Materi yang disajikan dalam media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) menggunakan bahasa yang sederhana	✓	
4.	Materi yang disajikan dalam media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) menjelaskan tentang pengertian macam-macam lipit	✓	
5.	Materi yang disajikan dalam media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) menjelaskan tentang karakteristik Lipit Sungkup dan Lipit Hadap	✓	
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) memberikan penjelasan langkah-langkah pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap pada rok	✓	
8.	Materi yang disajikan dalam media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) memiliki tingkat kesulitan isi materi sesuai dengan kemampuan siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Borobudur		✓
9.	Materi yang disajikan dapat dipahami siswa dalam kegiatan pembelajaran karena didukung dengan benda asli dan langkah kerja	✓	

10.	Petunjuk penggunaan media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) (petunjuk belajar) dibuat secara jelas		✓
11.	Materi yang disajikan dalam media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) memiliki isi materi yang bersumber dari referensi yang dipakai di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur		✓

A. Saran/ Revisi

instrumen tidak mengacu pada kisi? Instrumen

B. Kesimpulan

Materi Dalam Pembuatan Lipit Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknologi Menjahit Kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur ini dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan sebagai sumber belajar tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan sebagai sumber belajar dengan revisi sesuai saran
- ☒ Tidak Layak

Yogyakarta,

2017

Validator

Enny Zuhri Khayati

Enny Zuhri Khayati, M. Kes

NIP. 19600427 198503 2 001

**Instrumen Kelayakan Materi Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi (3D)
Pembuatan Lipit Oleh Ahli Materi**

No.	Pernyataan	Kriteria	
		L	TL
1.	Materi yang disajikan dalam media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) sesuai dengan standar kompetensi pembuatan lipit <i>D</i>		✓
2.	Materi yang disajikan dalam media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) sesuai dengan tujuan belajar pembuatan lipit		✓
3.	Materi yang disajikan dalam media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) menggunakan bahasa yang sederhana, lugas dan mudah dipahami	✓	
4.	Materi yang disajikan dalam media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) menjelaskan tentang pengertian macam-macam lipit		✓
5.	Materi yang disajikan dalam media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) menjelaskan tentang pengertian Lipit Sungkup dan Lipit Hadap <i>Karena kemah</i>		✓
6.	Materi yang disajikan dalam media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) menjelaskan tentang alat dan bahan pembuatan Lipit Sungkup dan Lipit Hadap		✓
7.	Materi yang disajikan dalam media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) memberikan penjelasan langkah-langkah pembuatan macam-macam lipit		✓
8.	Materi yang disajikan dalam media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) memiliki tingkat kesulitan isi materi sesuai dengan kemampuan siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Borobudur	✓	
9.	Materi yang disajikan dapat dipahami siswa dalam kegiatan pembelajaran karena didukung dengan benda asli dan langkah kerja	✓	



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat : Kampus Karangmalang Yogyakarta, 55281; Telp. (0274) 586168

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Enny Zuhni Khayati, M. Kes
NIP : 19600427 198503 2 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Arini Safrida
NIM : 10513244024
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi Pembuatan Lipit Dalam Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknologi Menjahit Kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☒ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2017
Validator,

Enny Zuhni Khayati, M. Kes
NIP. 19600427 198503 2 001

Catatan

☐ ✓ Beri tanda



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat : Kampus Karangmalang Yogyakarta, 55281; Telp. (0274) 586168

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Ibu Enny Zuhni Khayati, M. Kes
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana
Di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya :

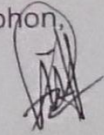
Nama : Arini Safrida
NIM : 10513244024
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi Pembuatan Lipit Dalam Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknologi Menjahit Kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur

Dengan hormat Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai Bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi – kisi instrument penelitian TAS, dan (3) instrument penelitian TAS

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan Terimakasih.

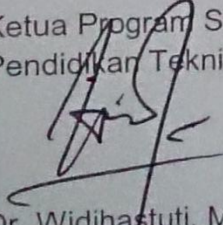
Yogyakarta, Maret 2017

Pemohon

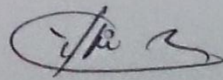

Arini Safrida
10513244024

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Busana,


Dr. Widiastuti, M.Pd
NIP. 19721115200003 2 001

Pembimbing TAS,


Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si
NIP.19620503 198702 2 001



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat : Kampus Karangmalang Yogyakarta, 55281; Telp. (0274) 586168

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Ibu Enny Zuhni Khayati, M. Kes
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana
Di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya :


Nama : Arini Safrida
NIM : 10513244024
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi Pembuatan Lipit Dalam Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknologi Menjahit Kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur

Dengan hormat Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai Bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi – kisi instrument penelitian TAS, dan (3) instrument penelitian TAS

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan Terimakasih.

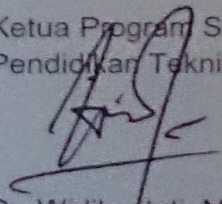
Yogyakarta, Maret 2017

Pemohon,

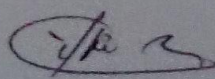

Arini Safrida
10513244024

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Busana,


Dr. Widiastuti, M.Pd
NIP. 19721115200003 2 001

Pembimbing TAS,


Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si
NIP.19620503 198702 2 001

B. Saran/Komentar

C. Kesimpulan

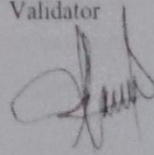
Dengan ini menyatakan bahwa media pembelajaran :

- ☒ Layak digunakan sebagai sumber belajar tanpa perbaikan
- ☒ Layak digunakan sebagai sumber belajar dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 2017

Validator



Iin Marlina, S. Pd

Catatan

☐ ✓ Beri tanda

LAMPIRAN 3

PRODUK YANG DIHASILKAN

- Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Langkah-langkah Pembuatan Lipit Sungkup dan Lipit Hadap
- Jobsheet langkah-langkah Pembuatan Lipit Sungkup Dan Lipit Hadap

JOB SHEET

PEMBUATAN LIPIT HADAP DAN LIPIT SUNKUP

Sekolah : SMK Muhammadiyah 1 Borobudur

Mata Pelajaran : Dasar Teknologi Menjahit

Tingkat Kelas : X Busana

Semester : Genap

Standar Kompetensi Dasar : Membuat Macam-macam Lipit

1. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa dapat menjelaskan pengertian lipit
- b. Siswa dapat menjelaskan macam-macam lipit
- c. Siswa dapat menghitung lebar lipit dengan benar
- d. Siswa dapat menjelaskan langkah pembuatan lipit
- e. Siswa dapat menjelaskan langkah pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap

2. Indikator

Setelah diajarkan materi tentang membuat macam-macam lipit diharapkan siswa terampil dalam :

- a. Mampu menjelaskan pengertian lipit
- b. Mampu menjelaskan macam-macam lipit
- c. Mampu menjelaskan langkah pembuatan lipit

- d. Mempraktikkan pembuatan lipit sungkup dan lipit hadap

3. Dasar Teori

a. Pengertian Lipit

Lipit merupakan salah satu hiasan yang diterapkan pada pakaian agar kelihatan lebih menarik. Lipit adalah lipatan pada pakaian yang berfungsi untuk menyesuaikan bentuk tubuh, hiasan dan menambah kelonggaran. Satu buah lipit terdiri dari 3 bagian yaitu: dalam lipit, lebar lipit yang menentukan dan jarak lipit.

b. Menghitung Lebar Lipit

Jatuhnya lipit berdasarkan pada kedalaman lipatannya dan kaitannya dengan lebar kain yang digunakan. Menghitung kedalaman lipit, apabila kelebihan bahan sama dengan ukuran yang diperlukan maka lebar lipit setengah dari lebar lipit. Apabila kelebihan bahan dua kali dengan ukuran yang diperlukan maka lebar lipit sama dengan dalam lipit. Contoh bila lebar lipit 4cm, kelebihan bahan 4cm maka dalamnya lipit 2cm.

Lipit dapat dibuat dengan menggunakan attachmen, kekurangannya lebar dan jarak lipit sudah tertentu tidak bisa terlalu lebar.

c. Macam-macam Lipit

- Lipit Jarum

Yaitu lipit yang mempunyai lipatan-lipatan yang sangat kecil lebih kurang 0,3 cm.



<https://dynamic.zacdn.com>

<http://static.id.zalora.net/p/dinamis-8640-7531821-5.jpg>

➤ Lipit Mati

Yaitu lipit yang memiliki jarak pada masing-masing lipatannya.



<https://ae01.alicdn.com/kf/J50s-Vintage-Hepburn-Style-font-b-Celebrity-b-font-Simple-font-b-Bust-b-font-Shirred.jpg>

➤ Lipit Plisse

Lipit ini hampir sama dengan lipit pipih searah dengan jarak lipit sama dengan lebar lipit. Lipit ini umumnya kecil-kecil



<https://ae01.alicdn.com/kf/Geplooiide-vrouwen-Rok-Vrouwelijke-font-b-Metallic-b-font-Glans-2017-Zomer-Mode-font-b.jpg>

➤ Lipit Hadap

Yaitu lipit yang mempunyai dua garis lipatan dan kedua garis lipatan tersebut bertemu pada garis penempatan lipit (bagian tengah lipit). Lipit seperti ini terdapat pada rok sekolah.



<http://ciricara.com/wp-content/uploads/2013/12/05/rok-lipat.jpeg>

➤ Lipit Sungkup

Yaitu lipit yang mempunya garis lipatan dan diarahkan pada arah yang berlawanan.



<https://cdn.myshoptet.com/usr/www.mooda.cz/user/shop/big/3857.jpg?565c9b3b>

➤ Lipit Pipih

Yaitu lipit yang dilipat sebagai hiasan atau untuk menambah kelonggaran pada bagian bawah rok. Satu lipit terdiri dari 3 bagian: dalam lipit, yaitu bahan yang tersimpan didalam. Lebar lipit yang menentukan dalamnya lipit yang satu dengan garis lipit yang lain.



<https://ae01.alicdn.com/kf/3-Warna-Kasual-Wanita-Musim-Panas-Lipit-Rok-Gaya-Preppy-Stripe-Pola-font-b-Mini.jpg>

➤ Lipit Kipas

Lipit kipas adalah satu tumpukan lipit-lipit searah yang bagian atasnya merupakan satu lipit dan bagian bawah terbagi dalam beberapa lipit pipih.



[http://n2-zthumbor-a.akamaihd.net/Cmns/fit-in/346x500/filters:quality\(90\)http://static.id.zalora.net/p/batik-distro-6295-1811701-1.jpg](http://n2-zthumbor-a.akamaihd.net/Cmns/fit-in/346x500/filters:quality(90)http://static.id.zalora.net/p/batik-distro-6295-1811701-1.jpg)

➤ Lipit Godet

Lipit godet adalah salah satu bagian dibawah rok yang ditambah dengan suatu guntingan bahan untuk menambah lebar bawah rok atau menghias bawah rok. Tambahan kain ini dapat berupa sebagian dari lingkaran atau kain serong atau bahan yang dilipat, dapat sewarna atau dengan kain yang berbeda



<http://ultraimg.com/images/2fceb0.jpg>

4. Alat dan bahan yang digunakan

Alat :

Bahan :

Mesin jahit

Kain katun

Gunting bahan

Gunting benang

Benang jahit

Pola lipit hadap

Pendedel

Kapur jahit/pensil

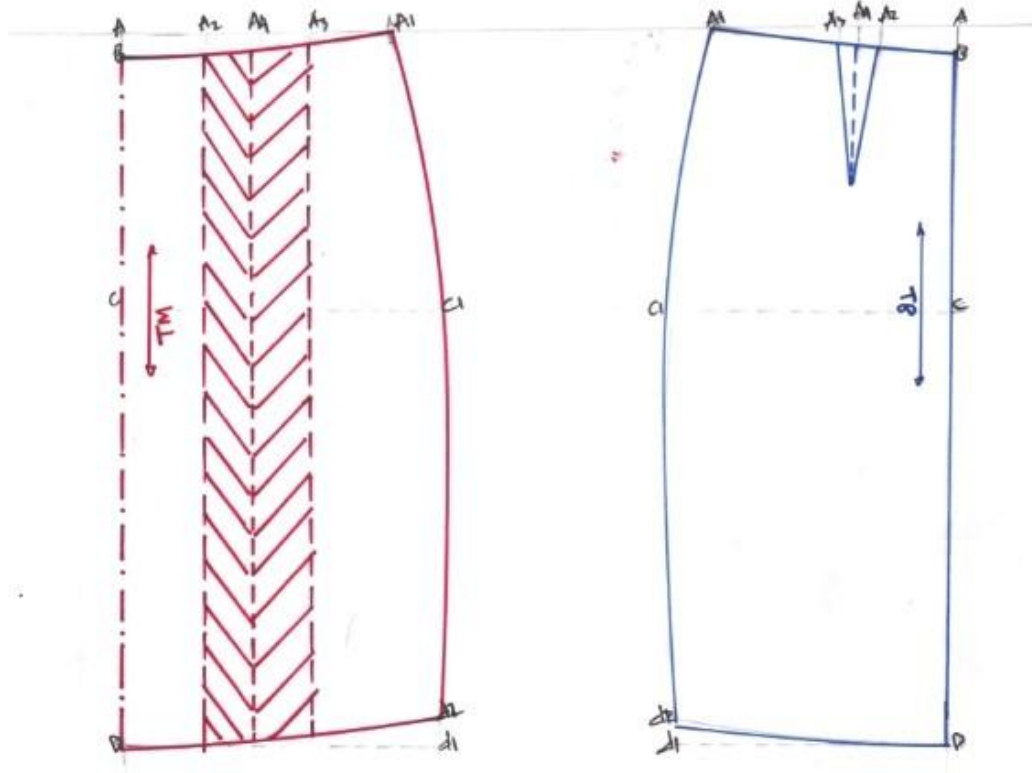
Penggaris

Pita ukur

5. Keselamatan kerja

- a. Ikat rambut bila mengganggu
- b. Cek piranti menjahit dan mesin
- c. Cek aliran listrik dari terminal ke mesin jahit
- d. Pakailah alas kaki waktu menjahit
- e. Pakailah baju praktek atau celemek
- f. Matikan aliran listrik setelah selesai menjahit

Pola Rok Lipit Sungkup



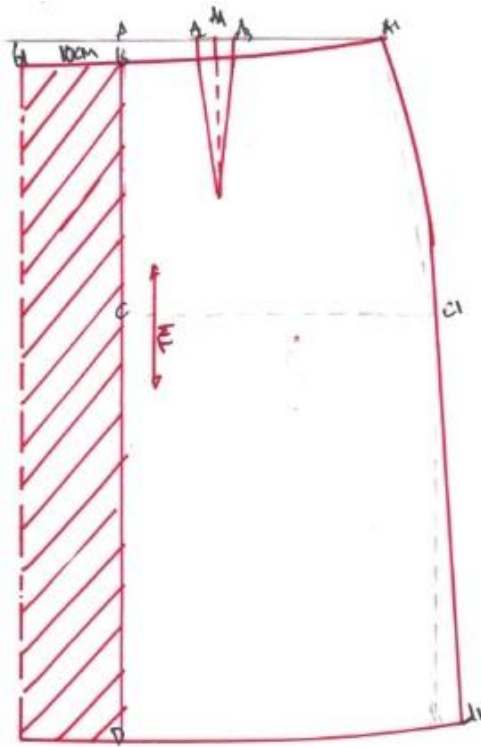
Keterangan Pola Depan

- A-B = 2 c
- A-C = 20 cm
- A-D = Panjang Rok
- A-a1 = $\frac{1}{4}$ Lingk. pinggang
- A-a2 = 6 cm
- A-a3 = 8 cm dibagi 2 menjadi a4
- C-c1 = $\frac{1}{4}$ lingk. panggul + 1
- D-d1 = C-c1
- d1-d2 = 2 cm

Keterangan Pola Belakang

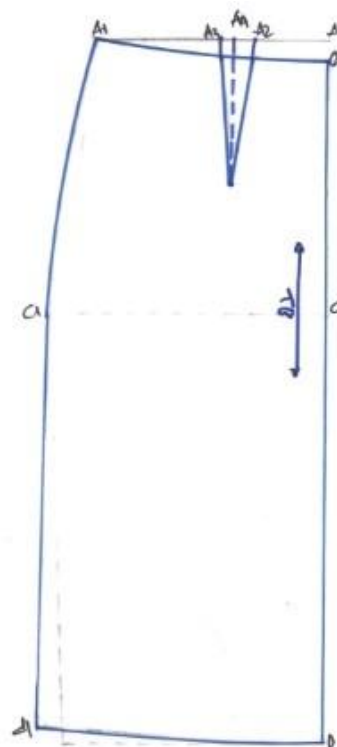
- A-B = 1 $\frac{1}{2}$
- A-C = 20 cm
- A-D = Panjang Rok
- A-a1 = $\frac{1}{4}$ lingk. pinggang
- A-a2 = 6 cm
- A-a3 = 8 cm dibagi 2 menjadi a4
- C-c1 = $\frac{1}{4}$ lingk. panggul + 1
- D-d1 = C-c1
- d1-d2 = 2 cm

Pola Rok Lipit Hadap



Keterangan Pola Depan

- A-B = 2 cm
- A-C = 20 cm
- A-D = Panjang Rok
- A-a1 = $\frac{1}{4}$ Lingkar pinggang
- A-a2 = 6 cm
- B-b1 = 10 cm
- C-c1 = $\frac{1}{4}$ lingkar panggul + 1
- D-d1 = C-c1
- D-d1 = keluar 2,5 cm



Keterangan Pola Belakang

- A-B = $1 \frac{1}{2}$
- A-C = 20 cm
- A-D = Panjang Rok
- A-a1 = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang
- A-a2 = 6 cm
- B-b1 = 10 cm
- C-c1 = $\frac{1}{4}$ lingkar panggul + 1
- D-d1 = C-c1
- D-d1 = keluar 2,5 cm

6. Langkah Kerja Pembuatan Lipit

a. Lipit Sungkup

1. Membuat pola dasar rok dengan ukuran
 - a. Lingkar pinggang = 60 cm
 - b. Lingkar panggul = 90 cm
 - c. Tinggi panggul = 20 cm
 - d. Panjang rok = 50 cm
2. Membuat pola lipit dengan ukurang 8 cm dari tengah muka kanan dan kiri
3. Menyiapkan kain yang akan digunakan untuk membuat rok
4. Meletakkan pola diatas bahan
5. Memberi tanda tambahan jahitan
6. Memotong bahan sesuai pola
7. Memindahkan tanda-tanda pola pada bagian buruk kain
8. Menyatukan tanda lipit 1 dan tanda lipit 2 sampai batas 5 cm, kemudian semat lipit menggunakan jarum pentul sesuai tanda pola
9. Menjelujur kain sesuai tanda jelujur
10. Menjahit kain sesuai tanda jelujur
11. Membuka sisa kain yang telah dijahit kemudian disetrika agar rapi
12. Menjahit batas jahitan lipit sungkup dengan menggunakan teknik tren
13. Menyelesaikan bagian bawah rok dengan teknik sum, kemudian setrika agar rapi

B. Lipit Hadap

1. Membuat pola dasar rok dengan ukuran
 - a. Lingkar pinggang = 60 cm
 - b. Lingkar panggul = 90 cm
 - c. Tinggi panggul = 20 cm
 - d. Panjang rok = 50 cm
2. Membuat pola lipit dengan ukurang 8 cm dari tengah muka kanan dan kiri
3. Menyiapkan kain yang akan digunakan untuk membuat rok
4. Meletakkan pola diatas bahan
5. Memberi tanda tambahan jahitan
6. Memotong bahan sesuai pola
7. Memindahkan tanda-tanda pola pada bagian buruk kain
8. Menyatukan tanda lipit 1 dan tanda lipit 2 sampai batas 5 cm, kemudian semat lipit menggunakan jarum pentul sesuai tanda pola
9. Menjelujur kain sesuai tanda jelujur
10. Menjahit kain sesuai tanda jelujur
11. Membuka sisa kain yang telah dijahit kemudian disetrika agar rapi
12. Menjahit batas jahitan lipit hadap dengan menggunakan teknik tren
13. Menyelesaikan bagian bawah rok dengan teknik sum, kemudian setrika agar rapi

--Selamat bekerja--

LAMPIRAN 4

HASIL PENELITIAN

- **Perhitungan Kelayakan Para Ahli Materi**
- **Perhitungan Kelayakan Para Ahli Media**
- **Perhitungan Angket Keterbacaan untuk Siswa**
- **Hasil Uji Coba Skala Kecil**
- **Hasil Uji Coba Skala Besar**

PERHITUNGAN KELAYAKAN AHLI MATERI

(RATER 1)

Soal : Jumlah soal x Jumlah rater = $9 \times 1 = 9$

Skor Minimum (Smin) : Skor terendah x Jumlah soal = $0 \times 9 = 0$

Skor Maksimal (Smax) : Skor tertinggi x Jumlah soal = $1 \times 9 = 9$

Jumlah kelas : 1

Panjang Kelas Interval : $\frac{S_{\max} - S_{\min}}{\text{Jumlah Kelas}} = \frac{9 - 0}{1} = 9$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	
1	Layak	$(S_{\min} + P) \leq S \leq S_{\max}$	$9 \leq S \leq 9$
0	Tidak Layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + P - 1)$	$0 \leq S \leq 8$

Presentase hasil

1. Persentase Kelas 1 = $\frac{9}{9} \times 100\% = 100\%$

2. Persentase Kelas 2 = $\frac{0}{9} \times 100\% = 0\%$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Absolut	Presentase Hasil
1	Layak	9	100%
0	Tidak Layak	0	0%
Jumlah		9	100%

PERHITUNGAN KELAYAKAN AHLI MATERI

(RATER 2)

Soal : Jumlah soal x Jumlah rater = $9 \times 1 = 9$

Skor Minimum (Smin) : Skor terendah x Jumlah soal = $0 \times 9 = 0$

Skor Maksimal (Smax) : Skor tertinggi x Jumlah soal = $1 \times 9 = 9$

Jumlah kelas : 1

Panjang Kelas Interval : $\frac{S_{\max} - S_{\min}}{\text{Jumlah Kelas}} = \frac{9 - 0}{1} = 9$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	
1	Layak	$(S_{\min} + P) \leq S \leq S_{\max}$	$9 \leq S \leq 9$
0	Tidak Layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + P - 1)$	$0 \leq S \leq 8$

Presentase hasil

3. Persentase Kelas 1 = $\frac{9}{9} \times 100\% = 100\%$

4. Persentase Kelas 2 = $\frac{0}{9} \times 100\% = 0\%$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Absolut	Presentase Hasil
1	Layak	9	100%
0	Tidak Layak	0	0%
Jumlah		9	100%

PERHITUNGAN KELAYAKAN AHLI MATERI

(RATER 3)

Soal : Jumlah soal x Jumlah rater = $9 \times 1 = 9$

Skor Minimum (Smin) : Skor terendah x Jumlah soal = $0 \times 9 = 0$

Skor Maksimal (Smax) : Skor tertinggi x Jumlah soal = $1 \times 9 = 9$

Jumlah kelas : 1

Panjang Kelas Interval : $\frac{S_{\max} - S_{\min}}{\text{Jumlah Kelas}} = \frac{9 - 0}{1} = 9$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	
1	Layak	$(S_{\min} + P) \leq S \leq S_{\max}$	$9 \leq S \leq 9$
0	Tidak Layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + P - 1)$	$0 \leq S \leq 8$

Presentase hasil

5. Persentase Kelas 1 = $\frac{9}{9} \times 100\% = 100\%$

6. Persentase Kelas 2 = $\frac{0}{9} \times 100\% = 0\%$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Absolut	Presentase Hasil
1	Layak	9	100%
0	Tidak Layak	0	0%
Jumlah		9	100%

PERHITUNGAN KELAYAKAN AHLI MEDIA

(RATER 1)

Soal : Jumlah soal x Jumlah rater = $14 \times 1 = 14$

Skor Minimum (Smin) : Skor terendah x Jumlah soal = $0 \times 14 = 0$

Skor Maksimal (Smax) : Skor tertinggi x Jumlah soal = $1 \times 14 = 14$

Jumlah kelas : 1

Panjang Kelas Interval : $\frac{S_{\max} - S_{\min}}{\text{Jumlah Kelas}} = \frac{14 - 0}{1} = 14$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	
1	Layak	$(S_{\min} + P) \leq S \leq S_{\max}$	$14 \leq S \leq 14$
0	Tidak Layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + P - 1)$	$0 \leq S \leq 13$

Presentase hasil

7. Persentase Kelas 1 = $\frac{14}{14} \times 100\% = 100\%$

8. Persentase Kelas 2 = $\frac{0}{14} \times 100\% = 0\%$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Absolut	Presentase Hasil
1	Layak	14	100%
0	Tidak Layak	0	0%
Jumlah		9	100%

PERHITUNGAN KELAYAKAN AHLI MEDIA

(RATER 2)

Soal : Jumlah soal x Jumlah rater = $14 \times 1 = 14$

Skor Minimum (Smin) : Skor terendah x Jumlah soal = $0 \times 14 = 0$

Skor Maksimal (Smax) : Skor tertinggi x Jumlah soal = $1 \times 14 = 14$

Jumlah kelas : 1

Panjang Kelas Interval : $\frac{S_{\max} - S_{\min}}{\text{Jumlah Kelas}} = \frac{14 - 0}{1} = 14$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	
1	Layak	$(S_{\min} + P) \leq S \leq S_{\max}$	$14 \leq S \leq 14$
0	Tidak Layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + P - 1)$	$0 \leq S \leq 13$

Presentase hasil

9. Persentase Kelas 1 = $\frac{14}{14} \times 100\% = 100\%$

10. Persentase Kelas 2 = $\frac{0}{14} \times 100\% = 0\%$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Absolut	Presentase Hasil
1	Layak	14	100%
0	Tidak Layak	0	0%
Jumlah		14	100%

PERHITUNGAN KELAYAKAN AHLI MEDIA

(RATER 3)

Soal : Jumlah soal x Jumlah rater = $14 \times 1 = 14$

Skor Minimum (Smin) : Skor terendah x Jumlah soal = $0 \times 14 = 0$

Skor Maksimal (Smax) : Skor tertinggi x Jumlah soal = $1 \times 14 = 14$

Jumlah kelas : 1

Panjang Kelas Interval : $\frac{S_{\max} - S_{\min}}{\text{Jumlah Kelas}} = \frac{14 - 0}{1} = 14$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	
1	Layak	$(S_{\min} + P) \leq S \leq S_{\max}$	$14 \leq S \leq 14$
0	Tidak Layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + P - 1)$	$0 \leq S \leq 13$

Presentase hasil

11. Persentase Kelas 1 = $\frac{14}{14} \times 100\% = 100\%$

12. Persentase Kelas 2 = $\frac{0}{14} \times 100\% = 0\%$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Absolut	Presentase Hasil
1	Layak	14	100%
0	Tidak Layak	0	0%
Jumlah		14	100%

Hasil Uji Coba Skala Kecil

Kualitas Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembelajaran Pembuatan Lipit

Aspek Fungsi dan Manfaat Media *Chart*, Kemenarikan *Chart*,

Materi *Chart* Dinilai dari Siswa (Uji Skala Kecil)

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
4	Sangat Baik	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$
3	Baik	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p - 1)$
2	Tidak Baik	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p - 1)$
1	Kurang Baik	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p - 1)$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah soal} &= \text{Jumlah soal} \times \text{Jumlah responden} = 23 \times 10 \\ &= 230 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor min (Smin)} &= \text{Skor terendah} \times \text{Jumlah soal} = 1 \times 230 \\ &= 230 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor mak (Smak)} &= \text{Skor tertinggi} \times \text{Jumlah soal} = 4 \times 230 \\ &= 920 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rentang} &= \text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah} = 920 - 230 \\ &= 690 \end{aligned}$$

$$\text{Jumlah kategori} = 4$$

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas interval} &= \text{Rentang} : \text{Jumlah kategori} \\ &= 690 : 4 \\ &= 172,5 \text{ dibulatkan menjadi } 173 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor total} &= (4 \times 123) + (3 \times 70) + (2 \times 37) + (1 \times 0) \\ &= 492 + 210 + 74 + 0 \\ &= 776 \end{aligned}$$

Skor	Kategori Penilaian	Interval Nilai		Presentase Hasil
4	Sangat Baik	$(S_{min} + 3p) \leq S \leq S_{max}$	$749 \leq S \leq 920$	54%
3	Baik	$(S_{min} + 2p) \leq S \leq (S_{min} + 3p - 1)$	$576 \leq S \leq 748$	30%
2	Kurang Baik	$S_{min} + p \leq S \leq (S_{min} + 2p - 1)$	$403 \leq S \leq 575$	16%
1	Tidak Baik	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + p - 1)$	$230 \leq S \leq 402$	0%
Jumlah				100%

Presentase hasil

1. Presentase Kelas Kategori 4 $= \frac{123}{230} \times 100\% = 54\%$
2. Presentase Kelas Kategori 3 $= \frac{70}{230} \times 100\% = 30\%$
3. Presentase Kelas Kategori 2 $= \frac{37}{230} \times 100\% = 16\%$
4. Presentase Kelas Kategori 1 $= \frac{0}{230} \times 100\% = 0\%$

Hasil Uji Coba Skala Besar

Kualitas Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembelajaran Pembuatan Lipit

Aspek Fungsi dan Manfaat Media *Chart*, Kemenarikan *Chart*,

Materi *Chart* Dinilai dari Siswa (Uji Skala Kecil)

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
4	Sangat Baik	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$
3	Baik	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p - 1)$
2	Tidak Baik	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p - 1)$
1	Kurang Baik	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p - 1)$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah soal} &= \text{Jumlah soal} \times \text{Jumlah responden} = 23 \times 36 \\ &= 828 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor min (Smin)} &= \text{Skor terendah} \times \text{Jumlah soal} = 1 \times 828 \\ &= 828 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor mak (Smak)} &= \text{Skor tertinggi} \times \text{Jumlah soal} = 4 \times 828 \\ &= 3312 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rentang} &= \text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah} = 3312 - 828 \\ &= 2484 \end{aligned}$$

$$\text{Jumlah kategori} = 4$$

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas interval} &= \text{Rentang} : \text{Jumlah kategori} \\ &= 2484 : 4 \\ &= 621 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor total} &= (4 \times 530) + (3 \times 250) + (2 \times 48) + (1 \times 0) \\ &= 2120 + 750 + 96 + 0 \\ &= 2966 \end{aligned}$$

Skor	Kategori Penilaian	Interval Nilai		Presentase Hasil
4	Sangat Baik	$(S_{min} + 3p) \leq S \leq S_{max}$	$749 \leq S \leq 920$	64%
3	Baik	$(S_{min} + 2p) \leq S \leq (S_{min} + 3p - 1)$	$576 \leq S \leq 748$	30%
2	Kurang Baik	$S_{min} + p \leq S \leq (S_{min} + 2p - 1)$	$403 \leq S \leq 575$	10%
1	Tidak Baik	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + p - 1)$	$230 \leq S \leq 402$	0%
Jumlah				100%

Presentase hasil

$$5. \quad \text{Presentase Kelas Kategori 4} = \frac{530}{828} \times 100\% = 64\%$$

$$6. \quad \text{Presentase Kelas Kategori 3} = \frac{250}{828} \times 100\% = 30\%$$

$$7. \quad \text{Presentase Kelas Kategori 2} = \frac{48}{828} \times 100\% = 10\%$$

$$8. \quad \text{Presentase Kelas Kategori 1} = \frac{0}{828} \times 100\% = 0\%$$

RELIABILITY

/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006
VAR00007 VAR00008 VAR00009 VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00013 VAR00014

VAR00015 VAR00016 VAR00017 VAR00018 VAR00019 VAR00020 VAR00021 VAR00022
VAR00023

/SCALE('ALL VARIABLES') ALL

/MODEL=ALPHA

/STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE CORR COV

/SUMMARY=TOTAL MEANS VARIANCE COV CORR.

Reliability

Notes

Output Created		25-SEP-2017 13:59:24
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	34
Matrix Input		
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.

Syntax		RELIABILITY
		/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007 VAR00008 VAR00009 VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00013 VAR00014 VAR00015 VAR00016 VAR00017 VAR00018 VAR00019 VAR00020 VAR00021 VAR00022 VAR00023 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA /STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE CORR COV /SUMMARY=TOTAL MEANS VARIANCE COV CORR.
Resources	Processor Time	00:00:00,08
	Elapsed Time	00:00:00,08

[DataSet0]

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	34	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	34	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,751	,764	23

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	3,68	,475	34
VAR00002	3,44	,504	34
VAR00003	3,32	,589	34
VAR00004	3,47	,507	34
VAR00005	3,29	,462	34
VAR00006	3,26	,666	34

VAR00007	3,29	,462	34
VAR00008	3,06	,600	34
VAR00009	3,15	,500	34
VAR00010	3,59	,500	34
VAR00011	3,35	,485	34
VAR00012	3,53	,507	34
VAR00013	3,35	,485	34
VAR00014	3,44	,504	34
VAR00015	3,56	,504	34
VAR00016	3,53	,507	34
VAR00017	3,24	,554	34
VAR00018	3,53	,507	34
VAR00019	3,62	,493	34
VAR00020	3,44	,504	34
VAR00021	3,59	,500	34
VAR00022	3,38	,493	34
VAR00023	3,41	,609	34

Inter-Item Correlation Matrix

	VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006
VAR00001	1,000	,235	-,698	,274	,308	-,296
VAR00002	,235	1,000	-,393	-,007	,206	,003
VAR00003	-,698	-,393	1,000	-,221	-,137	,239

VAR00004	,274	-,007	-,221	1,000	,555	-,201
VAR00005	,308	,206	-,137	,555	1,000	,035
VAR00006	-,296	,003	,239	-,201	,035	1,000
VAR00007	,170	-,054	-,137	-,091	,008	-,064
VAR00008	,069	,413	,030	,106	,373	,112
VAR00009	-,304	,216	,039	-,281	,069	,425
VAR00010	,316	-,099	-,152	,190	,015	,064
VAR00011	,116	,087	,012	,167	,469	-,017
VAR00012	,104	-,112	-,185	,062	,221	,021
VAR00013	-,015	,087	,119	-,326	-,072	-,110
VAR00014	,108	-,312	-,189	,349	,336	,093
VAR00015	,272	,193	-,219	,363	,444	-,274
VAR00016	,230	,007	-,185	,535	,091	-,159
VAR00017	,298	,268	-,334	,349	,432	-,010
VAR00018	,356	,363	-,388	,299	,350	-,069
VAR00019	,491	-,032	-,396	,136	,109	-,236
VAR00020	-,019	,404	-,189	,230	,076	-,088
VAR00021	-,068	,262	-,152	,190	,015	,155
VAR00022	,027	,276	-,126	,350	,289	,144
VAR00023	,265	,279	-,298	,433	,418	-,128

Inter-Item Correlation Matrix

	VAR00007	VAR00008	VAR00009	VAR00010	VAR00011	VAR00012
VAR00001	,170	,069	-,304	,316	,116	,104

VAR00002	-,054	,413	,216	-,099	,087	-,112
VAR00003	-,137	,030	,039	-,152	,012	-,185
VAR00004	-,091	,106	-,281	,190	,167	,062
VAR00005	,008	,373	,069	,015	,469	,221
VAR00006	-,064	,112	,425	,064	-,017	,021
VAR00007	1,000	-,173	,331	,278	-,072	-,038
VAR00008	-,173	1,000	,071	-,119	,135	,094
VAR00009	,331	,071	1,000	,128	-,095	,042
VAR00010	,278	-,119	,128	1,000	-,132	-,070
VAR00011	-,072	,135	-,095	-,132	1,000	,450
VAR00012	-,038	,094	,042	-,070	,450	1,000
VAR00013	,469	,031	,279	,243	,098	,203
VAR00014	,206	-,189	,095	,262	,211	,244
VAR00015	,054	,389	-,095	,219	,532	,349
VAR00016	,091	-,006	-,077	,289	,080	,174
VAR00017	,077	,139	-,019	,251	,358	,191
VAR00018	,091	,293	-,197	,169	,326	,174
VAR00019	,242	-,126	-,134	,571	,201	,350
VAR00020	-,054	,212	,095	-,099	,335	-,112
VAR00021	-,116	,285	,007	-,093	,243	,169
VAR00022	,156	,331	,134	,289	,305	,136
VAR00023	-,228	,263	-,205	-,023	,211	,451

Inter-Item Correlation Matrix

	VAR00013	VAR00014	VAR00015	VAR00016	VAR00017	VAR00018
VAR00001	-,015	,108	,272	,230	,298	,356
VAR00002	,087	-,312	,193	,007	,268	,363
VAR00003	,119	-,189	-,219	-,185	-,334	-,388
VAR00004	-,326	,349	,363	,535	,349	,299
VAR00005	-,072	,336	,444	,091	,432	,350
VAR00006	-,110	,093	-,274	-,159	-,010	-,069
VAR00007	,469	,206	,054	,091	,077	,091
VAR00008	,031	-,189	,389	-,006	,139	,293
VAR00009	,279	,095	-,095	-,077	-,019	-,197
VAR00010	,243	,262	,219	,289	,251	,169
VAR00011	,098	,211	,532	,080	,358	,326
VAR00012	,203	,244	,349	,174	,191	,174
VAR00013	1,000	-,036	,284	,203	,020	-,044
VAR00014	-,036	1,000	,193	,007	,160	,126
VAR00015	,284	,193	1,000	,468	,383	,586
VAR00016	,203	,007	,468	1,000	,191	,292
VAR00017	,020	,160	,383	,191	1,000	,623
VAR00018	-,044	,126	,586	,292	,623	1,000
VAR00019	,201	,090	,398	,350	,339	,471
VAR00020	-,160	-,074	,193	,126	,377	,244
VAR00021	-,257	-,340	,219	,169	,580	,408
VAR00022	,052	-,090	,577	,499	,215	,499
VAR00023	-,199	,081	,314	,352	,423	,451

Inter-Item Correlation Matrix

	VAR00019	VAR00020	VAR00021	VAR00022	VAR00023
VAR00001	,491	-,019	-,068	,027	,265
VAR00002	-,032	,404	,262	,276	,279
VAR00003	-,396	-,189	-,152	-,126	-,298
VAR00004	,136	,230	,190	,350	,433
VAR00005	,109	,076	,015	,289	,418
VAR00006	-,236	-,088	,155	,144	-,128
VAR00007	,242	-,054	-,116	,156	-,228
VAR00008	-,126	,212	,285	,331	,263
VAR00009	-,134	,095	,007	,134	-,205
VAR00010	,571	-,099	-,093	,289	-,023
VAR00011	,201	,335	,243	,305	,211
VAR00012	,350	-,112	,169	,136	,451
VAR00013	,201	-,160	-,257	,052	-,199
VAR00014	,090	-,074	-,340	-,090	,081
VAR00015	,398	,193	,219	,577	,314
VAR00016	,350	,126	,169	,499	,352
VAR00017	,339	,377	,580	,215	,423
VAR00018	,471	,244	,408	,499	,451
VAR00019	1,000	-,032	,080	,370	,237
VAR00020	-,032	1,000	,503	,154	-,017
VAR00021	,080	,503	1,000	,412	,275
VAR00022	,370	,154	,412	1,000	,267

VAR00023	,237	-,017	,275	,267	1,000
----------	------	-------	------	------	-------

Inter-Item Covariance Matrix

	VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006
VAR00001	,225	,056	-,195	,066	,068	-,094
VAR00002	,056	,254	-,117	-,002	,048	,001
VAR00003	-,195	-,117	,347	-,066	-,037	,094
VAR00004	,066	-,002	-,066	,257	,130	-,068
VAR00005	,068	,048	-,037	,130	,214	,011
VAR00006	-,094	,001	,094	-,068	,011	,443
VAR00007	,037	-,012	-,037	-,021	,002	-,020
VAR00008	,020	,125	,011	,032	,103	,045
VAR00009	-,072	,054	,012	-,071	,016	,142
VAR00010	,075	-,025	-,045	,048	,004	,021
VAR00011	,027	,021	,004	,041	,105	-,005
VAR00012	,025	-,029	-,055	,016	,052	,007
VAR00013	-,004	,021	,034	-,080	-,016	-,036
VAR00014	,026	-,079	-,056	,089	,078	,031
VAR00015	,065	,049	-,065	,093	,103	-,092
VAR00016	,055	,002	-,055	,137	,021	-,053
VAR00017	,078	,075	-,109	,098	,111	-,004
VAR00018	,086	,093	-,116	,077	,082	-,023
VAR00019	,115	-,008	-,115	,034	,025	-,078

VAR00020	-,004	,102	-,056	,059	,018	-,029
VAR00021	-,016	,066	-,045	,048	,004	,052
VAR00022	,006	,069	-,037	,087	,066	,047
VAR00023	,077	,086	-,107	,134	,118	-,052

Inter-Item Covariance Matrix

	VAR00007	VAR00008	VAR00009	VAR00010	VAR00011	VAR00012
VAR00001	,037	,020	-,072	,075	,027	,025
VAR00002	-,012	,125	,054	-,025	,021	-,029
VAR00003	-,037	,011	,012	-,045	,004	-,055
VAR00004	-,021	,032	-,071	,048	,041	,016
VAR00005	,002	,103	,016	,004	,105	,052
VAR00006	-,020	,045	,142	,021	-,005	,007
VAR00007	,214	-,048	,077	,064	-,016	-,009
VAR00008	-,048	,360	,021	-,036	,039	,029
VAR00009	,077	,021	,250	,032	-,023	,011
VAR00010	,064	-,036	,032	,250	-,032	-,018
VAR00011	-,016	,039	-,023	-,032	,235	,111
VAR00012	-,009	,029	,011	-,018	,111	,257
VAR00013	,105	,009	,068	,059	,023	,050
VAR00014	,048	-,057	,024	,066	,052	,062
VAR00015	,012	,118	-,024	,055	,130	,089
VAR00016	,021	-,002	-,020	,073	,020	,045
VAR00017	,020	,046	-,005	,070	,096	,053

VAR00018	,021	,089	-,050	,043	,080	,045
VAR00019	,055	-,037	-,033	,141	,048	,087
VAR00020	-,012	,064	,024	-,025	,082	-,029
VAR00021	-,027	,086	,002	-,023	,059	,043
VAR00022	,036	,098	,033	,071	,073	,034
VAR00023	-,064	,096	-,062	-,007	,062	,139

Inter-Item Covariance Matrix

	VAR00013	VAR00014	VAR00015	VAR00016	VAR00017	VAR00018
VAR00001	-,004	,026	,065	,055	,078	,086
VAR00002	,021	-,079	,049	,002	,075	,093
VAR00003	,034	-,056	-,065	-,055	-,109	-,116
VAR00004	-,080	,089	,093	,137	,098	,077
VAR00005	-,016	,078	,103	,021	,111	,082
VAR00006	-,036	,031	-,092	-,053	-,004	-,023
VAR00007	,105	,048	,012	,021	,020	,021
VAR00008	,009	-,057	,118	-,002	,046	,089
VAR00009	,068	,024	-,024	-,020	-,005	-,050
VAR00010	,059	,066	,055	,073	,070	,043
VAR00011	,023	,052	,130	,020	,096	,080
VAR00012	,050	,062	,089	,045	,053	,045
VAR00013	,235	-,009	,070	,050	,005	-,011
VAR00014	-,009	,254	,049	,002	,045	,032
VAR00015	,070	,049	,254	,119	,107	,150

VAR00016	,050	,002	,119	,257	,053	,075
VAR00017	,005	,045	,107	,053	,307	,175
VAR00018	-,011	,032	,150	,075	,175	,257
VAR00019	,048	,022	,099	,087	,093	,118
VAR00020	-,039	-,019	,049	,032	,105	,062
VAR00021	-,062	-,086	,055	,043	,160	,103
VAR00022	,012	-,022	,143	,125	,059	,125
VAR00023	-,059	,025	,096	,109	,143	,139

Inter-Item Covariance Matrix

	VAR00019	VAR00020	VAR00021	VAR00022	VAR00023
VAR00001	,115	-,004	-,016	,006	,077
VAR00002	-,008	,102	,066	,069	,086
VAR00003	-,115	-,056	-,045	-,037	-,107
VAR00004	,034	,059	,048	,087	,134
VAR00005	,025	,018	,004	,066	,118
VAR00006	-,078	-,029	,052	,047	-,052
VAR00007	,055	-,012	-,027	,036	-,064
VAR00008	-,037	,064	,086	,098	,096
VAR00009	-,033	,024	,002	,033	-,062
VAR00010	,141	-,025	-,023	,071	-,007
VAR00011	,048	,082	,059	,073	,062
VAR00012	,087	-,029	,043	,034	,139

VAR00013	,048	-,039	-,062	,012	-,059
VAR00014	,022	-,019	-,086	-,022	,025
VAR00015	,099	,049	,055	,143	,096
VAR00016	,087	,032	,043	,125	,109
VAR00017	,093	,105	,160	,059	,143
VAR00018	,118	,062	,103	,125	,139
VAR00019	,243	-,008	,020	,090	,071
VAR00020	-,008	,254	,127	,038	-,005
VAR00021	,020	,127	,250	,102	,084
VAR00022	,090	,038	,102	,243	,080
VAR00023	,071	-,005	,084	,080	,371

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance
Item Means	3,414	3,059	3,676	,618	1,202	,024
Item Variances	,271	,214	,443	,229	2,071	,003
Inter-Item Covariances	,031	-,195	,175	,370	-,895	,004
Inter-Item Correlations	,123	-,698	,623	1,321	-,892	,052

Summary Item Statistics

	N of Items
Item Means	23

Item Variances	23
Inter-Item Covariances	23
Inter-Item Correlations	23

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	74,85	20,917	,229	.	,747
VAR00002	75,09	20,689	,260	.	,745
VAR00003	75,21	24,108	-,401	.	,792
VAR00004	75,06	20,118	,388	.	,737
VAR00005	75,24	19,701	,541	.	,728
VAR00006	75,26	21,898	-,033	.	,771
VAR00007	75,24	21,458	,108	.	,754
VAR00008	75,47	20,075	,316	.	,741
VAR00009	75,38	21,577	,066	.	,757
VAR00010	74,94	20,663	,269	.	,744
VAR00011	75,18	19,907	,460	.	,732
VAR00012	75,00	20,364	,331	.	,740
VAR00013	75,18	21,422	,106	.	,754
VAR00014	75,09	21,234	,139	.	,753
VAR00015	74,97	18,939	,671	.	,717

VAR00016	75,00	20,000	,415	.	,735
VAR00017	75,29	18,881	,613	.	,719
VAR00018	75,00	19,091	,630	.	,720
VAR00019	74,91	20,143	,395	.	,736
VAR00020	75,09	20,810	,233	.	,747
VAR00021	74,94	20,299	,352	.	,739
VAR00022	75,15	19,220	,618	.	,721
VAR00023	75,12	19,561	,409	.	,734

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
78,53	22,135	4,705	23

LAMPIRAN 5

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 3. Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan penjelasan tentang pembuatan lipit



Gambar 4. Peserta didik mengerjakan angket uji coba



Gambar 5. Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Borobudur